

MEGACONSOLAS
Nº 149 Septiembre-Octubre 2019
Los mejores jueg las
El Corte Inglés
NBA 2K20
Amos del mejor
BALONCESTO
A. Davis
Borderlands 3
A ritmo de looter-shooter brutal
The Legend of Zelda
La aventura mágica se renueva con «Link's Awakening»
eFootball PES 2020
Momento de asaltar la corona del fútbol virtual
Gears 5 | Astral Chain | Control | Ghost Recon Breakpoint | Code Vein | GRID | WRC 8 |





SIENTE LA MAGIA DE UN ZELDA CLÁSICO

THE LEGEND OF ZELDA™ Link's Awakening

© 2019 Nintendo

7 www.pegi.info



¿PODRÁ LINK ESCAPAR DE LA MISTERIOSA ISLA KOHOLINT?

Por culpa de una terrible tormenta, Link naufraga y acaba llegando a la costa de la misteriosa Isla Koholint. Si quiere regresar a casa, el valiente héroe deberá superar mazmorras desafiantes y enfrentarse a monstruos espeluznantes.

YA PUEDES RESERVARLO

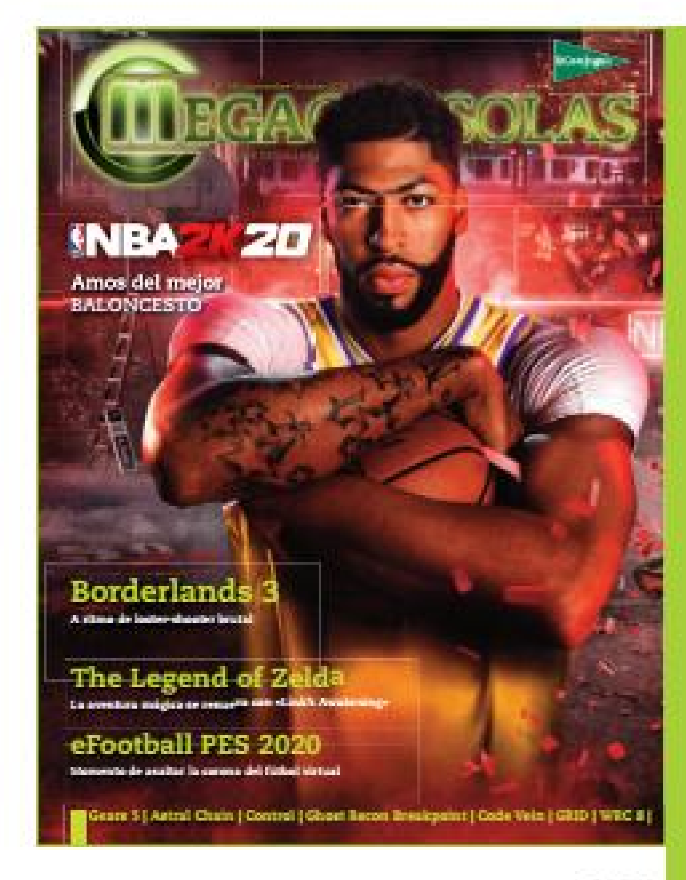
Y LLEVARTE ESTA GAMUZA*





*Gamuza limitada a 600 unidades disponibles hasta fin de existencias en El Corte Inglés. La gamuza se entregará con la compra del juego. Consulta disponibilidad previamente.





Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Carlos González,
Gabriel Pérez-Ayala
Borja Santos Robledo
Galibo, Nexus

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002



08

NBA 2K20

El baloncesto de las estrellas como seña de identidad

Deportivos

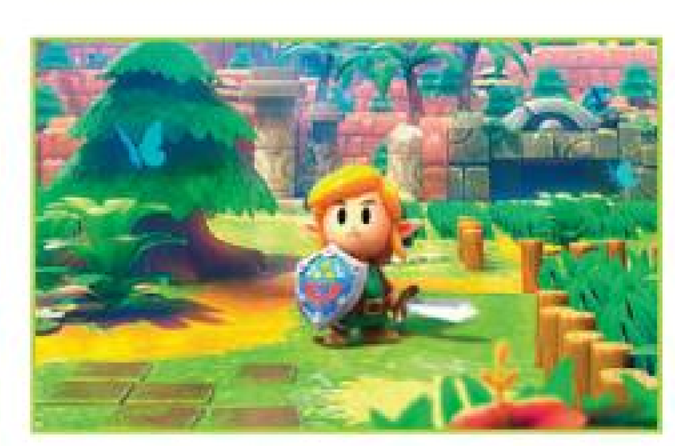
Comienza la temporada, ¡comienza tiempo de juego! Y sí, efectivamente, también referido al futbol virtual. En el horizonte asoma la bota del todo poderoso «FIFA» que promete en este curso dar el campanazo con VOLTA, heredero espiritual de aquel fantástico fútbol callejero de los añorados «FIFA Street». Pero he aquí que su rival de siempre, «PES», viene dispuesto a arrebatarle el trono, y con fundamento. Como «eFotball 2020» dispara a puerta con artillería pesada: licencias exclusivas como la de Juve, gran potencia gráfica y una sensacional jugabilidad inteligente con el asesoramiento del mago Andrés Iniesta, entre otros golazos. Pero no solo llega el fútbol con ruido a nuestras consolas. El incomparable show de la canasta, y su sublime exponente de la NBA, también. Nuestra Portada con el imponente Anthony "La Ceja" Davis lo atestigua con poderío en su mirada y en el gesto, como diciendo "ningún baloncesto como el nuestro, somos sus amos absolutos". Y así «NBA 2K» lo vuelve a conseguir con el "20" a su espalda, pero como siempre mejorando lo anterior y ofreciendo jugosas novedades, mayor realismo y satisfacción de peticiones, como el debut de la WNBA en el juego. Las chicas se lo merecían desde hace tiempo.
José María Fillol.





10 **eFootball PES 2020**

La saga balompédica de Konami pisa el césped repleto de condiciones para disputar la corona del fútbol virtual



16 **The Legend of Zelda Link's Awakening**

De Game Boy y Game Boy Color a Nintendo Switch. La aventura legendaria de Link reluce de forma espectacular.



18 **Gears 5**

La saga de acción exclusiva de Xbox renueva todo su arsenal en una entrega atronadora y brutal.¡La caña!

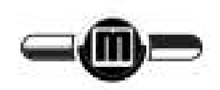


20 **Borderlands 3**

El gran exponente del looter-shooter aumenta su dinámica loca y salvaje con más acción y personalización.







Star Wars Jedi
Fallen Order

Acción por un tubo, buena exploración con cierta libertad y una narrativa absorbente es lo que nos trae este nuevo capítulo de la saga galáctica

El 15 de noviembre estará disponible para PS4, XOne y PC el nuevo trabajo de Respawn Entertainment, creadores de «Titanfall» y «Apex Legends. En «Star Wars Jedi: Fallen Order» seguiremos los pasos y la evolución de un joven padawan (aprendiz de jedi), Cal Kestis, unos años después de los acontecimientos vividos en «Star Wars-Episodio 3: La Venganza de los Sith». El gran atractivo para el jugador será una experiencia de combate única, haciendo uso del sable láser y de sus dinámicas, asimismo del rango de increíbles habilidades que nos irá proporcionando la Fuerza a medida que la dominemos. Así tendremos combates espectaculares contra las tropas imperiales, tanto a distancia como cuerpo a cuerpo, y en escenarios de una lista de planetas que podremos explorar con cierta libertad y al estilo «Metroid», mientras interactuamos con un montón de elementos a nuestro paso y resolvemos puzles.
La aventura se vivirá en tercera persona con una ambientación de lujo gracias a un currado trabajo audiovisual, que su vez ayudará a sumergirnos en la intensa historia de este nuevo episodio de la mítica saga galáctica.



La nueva obra de Kojima
Death Stranding
Sobrevivir o morir

El actor Norman Reedus, conocido por la serie 'The Walking Dead', da vida al protagonista del juego.

Desde que se anunciara la nueva obra de Hideo Kojima hace dos años en el E3, las expectativas no han ido más que creciendo. Todo apunta que el genio japonés volverá a "regalarle" un plus a Sony para vender más consolas a partir del 8 de noviembre. Exclusivo para PS4, el jugador se pondrá en la piel de Sam Porter Bridges, un tipo cuya misión es recorrer una nación devastada para volver a unir a una sociedad fragmentada y salvar a la humanidad de la extinción inminente. Este mundo postapocalíptico y abierto para recorrer, está marcado por las dificultades y peligros de transportar paquetes y víveres esenciales entre tormentas, anomalías dimensionales y accidentes geográficos. La acción y la aventura fascinantes se benefician de un apartado técnico soberbio con la ayuda del motor Decime Engine.



¡Que no pare la fiesta!
Just Dance 2020

La popular franquicia de baile y música vuelve un año más con una playlist repleta de éxitos para bailarlos en el salón de tu casa.



Con más de 60 millones de copias y 120 millones de usuarios en todo el mundo, la franquicia de Ubisoft reina entre los videojuegos musicales. Eso sí, siempre ofreciendo novedades, esta vez con multitud de coreografías nuevas y gran variedad de universos creados a partir de técnicas inéditas en la serie, donde además podremos registrar nuestro consumo de calorías bailando y nuestros niveles de motivación con la opción Swet. Vuelven el Cooperativo hasta 6 jugadores y Kids para los niños. Y por supuesto una playlist repleta de éxitos como 'Con altura' de Rosalía, 'Taki Taki' de DJ Snake Ft. Selena Gomez, Ozuna y Cardi B, 'Baby Shark' de Pinkfong o 'The Time (Dirty Bit)' de The Black Eyed Peas. A partir del 5 de noviembre en XOne, PS4, Nintendo Switch y ¡Wii!

Breves |

Nintendo Switch Lite

La gran "N" lanzará al mercado Nintendo Switch Lite, una versión reducida en tamaño, prestaciones y precio de la exitosa consola híbrida original, enfocada a ser usada exclusivamente en modo portátil. A partir del 20 de septiembre podrá estar en nuestras manos y comprobar su ergonomía y versatilidad para disfrutar de los juegos a través de su pantalla de 5,5 pulgadas, capaz de ofrecer una resolución de 720p. Este tamaño es algo menor que las 6,2 pulgadas del modelo original.



Blacksad Under the Skin

Un oscuro escándalo de corrupción es el caso asignado al carismático detective John Blacksad en este título de investigación y acción, basado en una serie de cómics. El jugador seguirá pistas y resolverá rompecabezas dentro de una narrativa salpicada con escenas interactivas (QTE) y diálogos con múltiples opciones. Más de 30 personajes, cada uno con su propia historia y misión secundaria, un mundo inmersivo y una gran banda sonora de jazz redondean este lanzamiento en XOne, PS4, Switch y PC, el 5 de noviembre.



Cazar fantasmas en una experiencia de juego única
LEGO Hidden Side
El mundo físico de LEGO se une al virtual gracias a la Realidad Aumentada

LEGO lo ha hecho, ha unido su habitual ámbito de construcciones con bloques al universo virtual de un juego para móvil, en una experiencia lúdica divertida y creativa.

De la compañía LEGO hay pruebas de su buena relación con el mundo de los videojuegos y no son pocos los títulos con su sello. Ahora da un paso más al vincular su universo clásico de construcción a base de bloques con la tecnología de la Realidad Aumentada, una sinergia sin precedentes para una experiencia de juego totalmente novedosa.
Pensado para niños mayores de siete años, «LEGO Hidden Side» incluye una serie de ocho sets de construcción "embrujados" y repletos de funciones y sorpresas que, por sí solas, ofrecen toda la diversión de la construcción y los juegos de rol habituales en cualquier categoría lúdica de LEGO. Tan solo es necesario bajarse la aplicación, escanear con el smartphone el modelo ya construido y empezar a cazar un montón de fantasmas virtuales que a partir de ese momento revolotearán nuestra construcción LEGO (una escuela, un autobús o un cementerio) y pueden ser visualizados en el juego de Realidad Aumentada a través de nuestra pantalla. De tal suerte, nuestras construcciones tienen funcionalidad e invitan a la interactividad. Asimismo, las minifiguras de los personajes se ubican en una historia propia, donde el jugador asume el papel de uno de los dos héroes posibles, Jack o Parker, dispuesto a controlar los fenómenos paranormales que alteran la vida de la ciudad de Newbury. De esta forma, en «LEGO Hidden Side» la Realidad Aumentada permite mejorar el juego físico de LEGO con nuevos elementos de acción y destreza. Una conjunción, en definitiva, que hace posible que lo digital y lo físico sintonicen de forma creativa y divertida.



La App también incluye varios juegos digitales cortos a los que los niños pueden jugar independientemente del set de construcción. En este caso, jugando únicamente con el móvil sin interactuar con el set, el jugador pasa de ser cazador de fantasmas a ser el propio fantasma, cambiando la perspectiva de la interacción.

Geralt de Rivia de carne y hueso
The Witcher, la serie
Un brujo para Netflix

El actor Henry Cavill cambia el traje de Superman por la del hechicero Geralt de Rivia, el protagonista de ocho novelas y tres exitosos videojuegos.

The Witcher se basa en la saga de novelas fantásticas escrita por Andrzej Sapkowski, aunque en el entorno jugón es más conocido por los tres exitosos títulos de rol desarrollados por CD Projekt Red. Ahora ha sido el turno de ser adaptada a una serie de televisión, cuya primera temporada está prevista verse en noviembre en la plataforma de contenidos Netflix. Quien ha sido en cine el último Superman, Henry Cavill, se pone en el pellejo del brujo Geralt de Rivia para sumergirse en un ambiente de espada y brujería fascinante, con escenarios rodados en Hungría, Islas Canarias y Polonia. Los primeros capítulos mostrarán al famoso hechicero y cazador de monstruos recorriendo el Continente, un mundo poblado por humanos, elfos y otras criaturas. En su travesía se le sumarán una poderosa bruja y una misteriosa princesa.

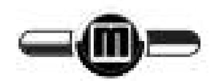


Ahora también en Nintendo Switch
Spyro: Reignited Trilogy
El regreso del dragón

El escupe-fuegos más dicharachero de los videojuegos regresa con su recopilatorio de títulos para disfrutarse también en la híbrida de Nintendo.

Hace menos de un año teníamos noticia del lanzamiento para Xone y PS4 de un recopilatorio de algunas de los mejores títulos de Spyro: «Spyro the Dragon», «Ripto's Rage!» y «Year of the Dragon». Parece que la cosa no le fue mal a Activision y ahora hace lo propio para que los usuarios de Nintendo Switch también puedan disfrutar de esta trilogía. De tal forma que podemos encontrar al simpático dragón rosa dándole candela a decenas de enemigos en sus aventuras plataformeras, pero con una patina gráfica renovada al extremo que reverdece sus andanzas de los juegos originales. «Spyro Reignited Trilogy» ofrece 100 niveles de la saga clásica adaptados a las prestaciones de la híbrida de Nintendo, controles optimizados, un sonido nuevo desde cero y gran jugabilidad. Ya a la venta.





La guerra moderna reimaginada en 2019

Call of Duty Modern Warfare

En tiempos de renovación de potentes juegos, nadie debe extrañase de la recuperación y adaptación a la tecnología actual de un título que derrochó adrenalina entre sus fans en 2007. La versión moderna de la guerra según Infinity Ward pone otra vez el punto de mira en la Campaña y el multijugador con nuevos gráficos y muchas mejoras jugables.

En Campaña

El giro de tuerca a la guerra moderna nos sitúa al frente de un grupo de élite de soldados de las fuerzas especiales internacionales Tier 1, aterrizando en localizaciones de Europa y Oriente Medio. Todo un puntazo es la opción de alternar las acciones de nuestro equipo con las de un grupo de resistencia afgano que combate a terroristas. Del juego original se nos enrola el capitán John Price.

Renovación

La experiencia de juego se renueva, aunque es respetada la esencia de entorno compartido. La puesta en escena es más realista, la acción cuerpo a cuerpo y el sigilo son más relevantes y las posibilidades tácticas mayores y decisivas. Hasta cinco mapas asimétricos de Tiroteos en los que pueden ocurrir cualquier cosa, con muchos elementos que propician emboscadas y ataques por sorpresa.





Formas de jugar

La agilidad en mapas pequeños, la táctica en los medianos y la decisión en los brutales cargados de jugadores. Las formas de jugar deben adaptarse según las circunstancias y sin estrategias predefinidas. Asimismo, la configuración de nuestro equipo y arsenal será clave a la hora de abordar una nueva partida. Y cómo no, siempre moverse rápido y apretar el gatillo cuando amerite.



Nuevo motor gráfico

El afán de recrear conflictos militares reales se disfruta intensamente gracias al motor gráfico, el cual permite la inmersión extraordinaria en la acción, tanto en mapas pequeños como en los de grandes cantidades de jugadores, de hasta 20 por equipo. Una maravilla es la tecnología ray tracing, basada en una precisa iluminación de los escenarios nocturnos, de utilidad táctica jugable.

Alicientes para el usuario

El multijugador apuesta por la idea de una experiencia de juego unificada y cruzado a todas las plataformas. Esto ha llevado a Activision a desechar el pase de temporada y los contenidos descargables de pago, lo que contribuye a no dividir a la comunidad. Otro estupendo aliciente es que los usuarios pueden compartir su progreso en la Campaña, las operaciones especiales y el multijugador.

NBA 2K20

Ya tenemos una edición más de uno de los juegos más esperados de cada temporada. Este año, Visual Concepts y 2K la lían con una impresionante jugabilidad y jugosas novedades. ¡Es el momento del showtime!

Después de una temporada vibrante, con campeón inesperado incluido y el hundimiento de leyendas como LeBron y sus Lakers (o Fakers), y de un verano intenso en cuanto a movimientos, traspasos y todo tipo de rumores, el curso baloncestístico 2019/20 se presenta sencillamente espectacular. Por ello, 2K se ha puesto una vez más las pilas con una edición de su título franquicia a la altura de las expectativas. Nuevos modos de juego, mayor profundidad en clásicos como Mi Carrera, gráficos perfectos, cracks perfectamente perfilados y, sobre todo, la presencia de Zion Williamson, el rookie más esperado y espectacular de los últimos lustros, le aportan un nuevo grado de majestuosidad a una experiencia sin igual. Aunque, seguramente, la gran novedad de esta edición sea la calidad y el realismo de su jugabilidad. Porque en 2K han hecho verdadero hincapié en la verosimilitud en todos los aspectos del juego en la cancha, desde las posturas en ataque posicional a la inercia de algunas acciones.

Detalles mínimos que, en plena acción, se notan y mucho a la hora de sopesar el movimiento de los jugadores al arrancar sus contraataques, cambiar de ritmo o posicionarse en el rebote. Por ejemplo, los jugadores transmitirán mejor la sensación de su peso y plantarán mejor los pies al penetrar o arrancar desde estático. En cuanto al manejo del balón, seremos conscientes de actos reflejos tales como las diversas variaciones tras un pick and roll, los cortes situacionales y el movimiento de los jugadores exteriores contra los interiores, añadiendo factores personalizados de dribling y nuevos conceptos como la variación en las paradas: los amagos, los cambios, las inver-

2K Sports | Deporte
Septiembre | 3+
www.nba.2k.com

Gráficos	6/6
Jugabilidad	6/6
Sonido/FX	6/6
Originalidad	4/6







Estreno de la WNBA

Quizá la novedad que más expectación mediática ha despertado sea la presencia de los doce equipos de la NBA femenina, la WNBA, que debuta por la puerta

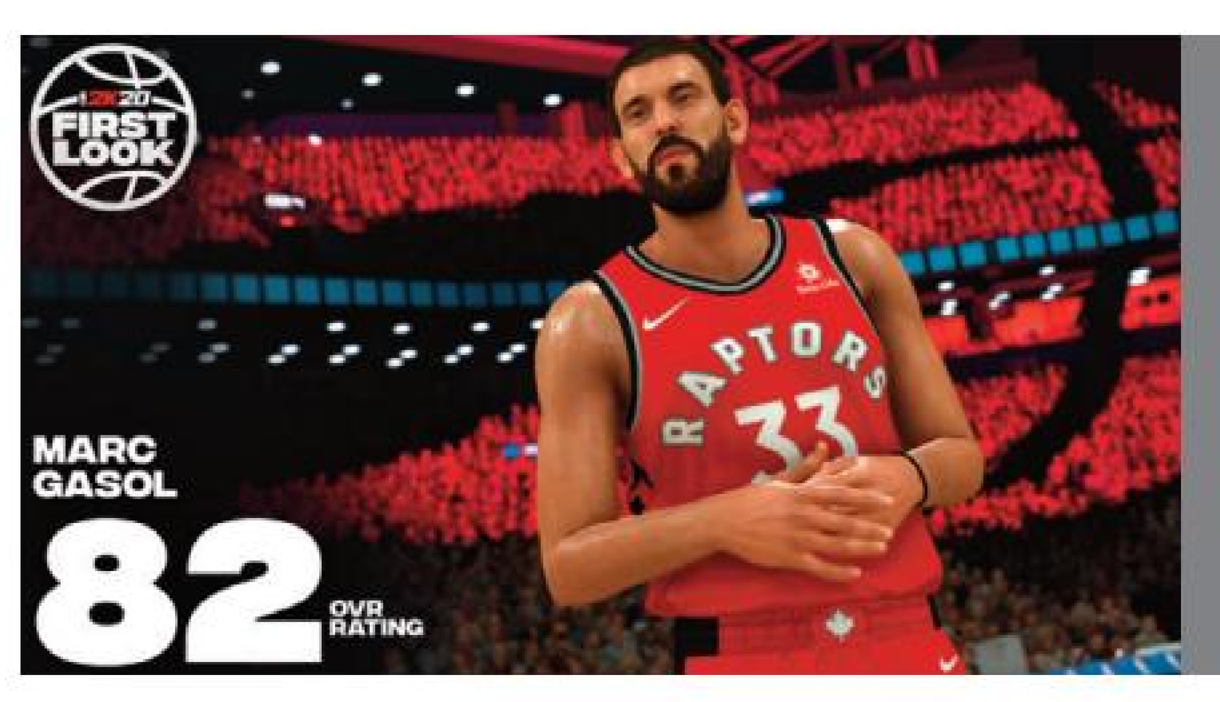


grande. Así, podremos disfrutar del juego de las más de 140 cracks en los modos Jugar Ahora y Temporada, recreado por Visual Concepts desde cero y con un realismo que no tiene nada que envidiar a sus colegas masculinos. Además, para el estreno tenemos a dos madrinas de lujo: la tres veces campeona de la WNBA Amaya Valdemoro y la rookie de Atlanta Dream Maite Cazorla.



Ceja y Flash

Como viene siendo habitual, el juego tendrá dos portadas: la "actual" protagonizada por "La Ceja" Anthony Davis, flamante fichaje de los Lakers, y la histórica, con un pletórico y recién jubilado Dwayne "Flash" Wade que protagoniza una excelsa edición Leyenda de corte muy "Miami Vice" y con la que podremos disfrutar de privilegios especiales como 100.000 VC en moneda virtual, 50.000 puntos y cinco packs temáticos de Mi Equipo, 20 potenciadores de habilidad de Mi Carrera y ropa y zapas exclusivas de Mi Jugador... Un estupendo homenaje a uno de los cracks de lo que llevamos de siglo.



Con su anillo reluciente, Marc Gasol es una de las estrellas rutilantes de esta entrega. Y, como se puede apreciar en la imagen, los desarrolladores se han aplicado al máximo para dotar al de los Raptors de un realismo digno de Antonio López. Véase también su elevado rating, otro de los factores más ajustados que un pase de Jokic y que han servido para que la verosimilitud de la calidad de los jugadores sea impecable.

siones...

Realismo a tope, desde luego, y no solo en ataque (las opciones de tiro son más generosas al tener en cuenta tendencias como el "catch and shoot"), sino en la defensa, con mayores zonas y estrategias cambiantes según cómo vaya "respirando" el partido. Pero, ante todo, nos encontraremos con un juego mucho más físico, fluido y espectacular, ya que también se han rediseñado las bandejas, los tiros a aro pasado con rectificado en el aire y, sobre todo, los mates, que se ejecutarán según la situación determinada y sin ese aspecto mecánico de anteriores entregas. Todo ello para que la transición ataque-defensa sea de libro, y el juego sin balón adquiera una dimensión para iniciados en el arte baloncestísticos de la mejor liga del mundo.

> Fabulosos modos Mi Carrera y Mi GM, gran balance ofesivo-defensivo y el debut de la WNBA algunos puntos fuertes de una entrega estratosférica

Aparte, también tendremos una banda sonora brutal con 50 temazos de artistas como Drake, Meek Mill, Billie Eilish, Post Malone, Cardi B, Travis Scott, Bad Bunny, la habitual tajada vintage con equipos míticos, como el de esos All Stars de la década prodigiosa de los 90, de emocionarnos hasta la lágrima, y muchas otras sorpresas para redondear un juego que, aunque parezca mentira, aún tenía margen de mejora. A por el anillo, campeones.



Modos geniales

En cuanto a modos de juego, destacamos perlas como Mi GM 2.0, más accesible y que presenta novedades tales como los puntos de acción, árbol de habilidades para subir de dificultad, sistema de tareas renovado o presencia de patrocinios y marcas. También destaca poderosamente el modo Mi Carrera, producida cinematográficamente por SpringHill Entertainment (ojo a la historia del



protagonista Che, dramática y apasionante) y con más opciones que nunca y que nos permitirá crear a nuestro propio jugador con un editor renovado dotado de inmensas opciones y con la posibilidad de crear varios personajes sin tener que borrar los datos previos. Además, contaremos con un nuevo sistema de insignias, desafíos y medallas para que nuestro crack progrese adecuadamente. Ah, y ojo a los modos online, que igualmente se muestra pulido y con la eliminación de elementos que provocaron la queja de los usuarios con los empujones (pushing). De toma pan y moja.





eFootball PES 2020

Konami | Deporte
Septiembre | 3+
www.konami.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

eSports para todos

Está claro que el futuro (y casi presente) del género pasa por la acera eSports, por lo que este título pone en marcha competiciones como eFootball.Pro y eFootball.Open. El primero es un torneo para clubes profesionales europeos para competir en modo Co-Op 3v3 durante toda la temporada, aportando actualizaciones y emociones de primer nivel, y premios millonarios. En cuanto a eFootball.Open, se estrena esta temporada reemplazando a PES League en forma de torneo amateur 1v1 con jugadores seleccionando el mismo club que su adversario. Cuenta con los beneficios del modo Matchday y tres niveles de dificultad. Genial.



Nuevo "Iniestazo"

Uno de los principales logros de esta edición afecta a su jugabilidad y la autenticidad en todos los aspectos del control del balón en el césped. Y es que Konami ha moldeado su naturaleza balompédica con un enfoque renovado en términos de inmersión y autenticidad. Eso nos permite controlar el balón como nunca antes con los nuevos regates dinámicos, técnicas al primer toque y física del balón precisa, todo desarrollado con el asesoramiento directo de nada menos que Andrés Iniesta, que aporta su visión de juego y fantasía para elevar a otra dimensión esta saga.

La legendaria saga del fútbol virtual marca un golazo por la escuadra con una entrega revolucionaria y los eSports como santo y seña. Espectacular.

Una de las sagas más veteranas y respetadas del sector se reinventa por completo con intención de recuperar la corona del fútbol virtual. Y es que, desde principios de siglo, la serie «Pro Evolution Soccer» ha pasado por etapas de gloria y alguna que otra de transición, incluso alguna experimental (recuérdese cierta versión Wii) que no acabó de cuajar demasiado, pero este año está moldeado en letras de oro para la franquicia de Konami: «eFootball PES 2020» marca el comienzo de una nueva década en tecnología líder en la simulación de fútbol con una firme promesa de revolucionar el eFootball y llevar el deporte a una audiencia mundial. No obstante, el nuevo PES ha tenido en cuenta los comentarios de los fans para traer varios impactantes cambios que impulsan cada momento del juego con máximo realismo y una sensación de completa libertad y control.

Lo primero que llama la atención es su look renovado, con un nivel de detalle impresionante en todo lo relativo a jugadores, estadios y animaciones. Todo ello, cómo no, al servicio de la jugabilidad, con unas espléndidas nuevas habilidades de regateo y la física de la pelota, que nos permitirán ejercer un nivel de control mayor sobre nuestro juego. Otra novedad importante es una Liga Master completamente renovada, que nos permitirá orquestar entre bastidores todas las facetas y detalles de nuestro club. También destaca el nuevo modo competitivo online Matchday, donde elegimos nuestro equipo y unimos fuerzas con novatos y veteranos en la lucha por la supremacía balompédica.

Hablando de equipos, esta versión también se muestra más generosa que nunca en número de clubes de las principales ligas del mundo (con equipos en exclusiva como Juventus, Boca y River) y, sobre todo, en la presencia de más de 50 selecciones nacionales en el inminente DLC UEFA Euro 2020 y en el torneo eEuro 2020 para eSports, con una fidelidad absoluta a la competición real, incluyendo licencias, cracks, estadios, equipaciones… Y, para redondear, el espectáculo puro y duro, algo tan complicado de recrear en una consola y que aquí se consigue plenamente gracias a un motor gráfico asombroso que nos permite disfrutar de todos los aspectos visuales del partido, de los sonidos de las gradas y de la "salsa" del fútbol más espectacular. En suma, un juego que puede marcar un antes y un después definitivo en el mundillo virtual deportivo.

> Gráficos de altura, licencias a tutiplén, realismo a tope y jugabilidad inteligente con asesoramiento de Iniesta redondean este juegazo

LEGEND EDITION

Además de la tajada actual con el "minuto y resultado" del fútbol de hoy en día, el juego también atesora una corriente vintage de lo más sabrosa, merced a su modo de juego histórico, donde podremos disfrutar de leyendas como Cruyff, Ronaldinho, Maradona, Beckham, Totti y muchas más, perfectamente recreadas y revitalizadas. Cualquier tiempo pasado...

Guía de juego

Qué lejos han quedado los tiempos en los que nos choteábamos de primitivas entregas de "PES" que rebautizaban a Roberto Carlos como Roberto Larcos. Dislexias y patadas históricas aparte, esta edición demuestra que Konami ha dado un puñetazo en la mesa del subgénero, logrando un título que le gana en numerosos (y básicos) aspectos a la competencia. No solo por la seriedad y el diseño riguroso de su apa-



riencia en pantalla, sino por ser capaz de crear un estilo de juego propio y de manejo intuitivo en el césped, con alegría, primer toque, control de balón y efectividad defensiva a partes iguales. Por supuesto, gran parte del sombrerazo se lo lleva la tajada online, con ese espléndido Matchday actualizado con diálogos interactivos, mejor menú y un mercado de transferencias más realista con integración de datos mejorada. Pero el resto de opciones de juego también lucen de maravilla, incluso las versiones para dispositivos móviles (tradicional golazo de la casa), con alto nivel gráfico, un nuevo regateo dinámico llamado Finesse Dribble creado por el gran Iniesta y con control de balón afinadísimo. Lo dicho, un lujo de título.



FIFA 20

El balompié virtual ya se frota las botas con las grandes novedades que se esperan en la nueva edición de «FIFA», incluyendo el fútbol callejero heredado de «FIFA Street».

Empieza tiempo de juego! Ya están de vuelta Manolo Lama y Paco González para poner voz a las narraciones de la nueva edición de «FIFA» e hincapié en las grandes novedades del simulador de fútbol "number one" de los videojuegos. Acaso la más llamativa, el regreso al fútbol callejero con VOLTA, algo así como el heredero espiritual de los añorados «FIFA Street», con aquel toque alegre y zumbón sobre el cemento que les caracterizaban, pero más realista y acorde con el juego principal que lo integra. Y es que «FIFA 20» es un paso más hacia la autenticidad dentro de la franquicia y en todos los aspectos gracias a Football Intelligence. Prueba de ello es la fabulosa física del balón, con mayor realismo en el control, en cómo lo defendemos y en la trayectoria cuando chutamos.

En la misma línea están la nueva forma de lanzar faltas y penaltis, las mejoras en el uno contra uno y regates, y en el comportamiento de los jugadores en defensa y ataque, tanto los de tu equipo como los del rival. La IA remozada y las nuevas animaciones de los defensores deparan recuperaciones de balón más fieles a la realidad, metiendo el pie con más naturalidad. Igualmente ocurre con los desmarques de los jugadores de nuestro equipo, propiciando jugadas fluidas y acordes con lo que deseamos. Nuevas dinámicas que enriquecen la jugabilidad y se suman a los esperados y depurados retoques gráficos de la mano del motor Frosbite, y a todos los aportes habituales de licencias (equipos y selecciones masculina y femeninas) y modos de juego, donde FIFA: Ultimate Team sigue siendo el preferido de los usuarios para crear y disfrutar con el equipo de sus sueños. De auténtico lujo.

> VOLTA abre el camino a quienes quieran ascender y enfrentar sus equipos online contra otros jugadores

Zidane es una de las nuevas leyendas en «FIFA 20». Cómo no, FIFA Ultimate Team, el modo preferido de los usuarios, trae jugosos alicientes, como una nueva plataforma para jugar a FUT con amigos en modo local u online; un sistema de objetivos redefinido; nuevas opciones de personalización; y una interfaz de Equipos, por primera vez con acceso desde una única pantalla.



Electronic Arts | Deporte
27 Septiembre | 3+
www.ea.com









VOLTA la gran novedad

Esta divertida alternativa a los modos habituales de la franquicia llega en forma de fútbol callejero como heredera de los clásicos «FIFA Street». Con el afán de seguir en la línea realista de «FIFA 20», e introduciendo mecánicas nuevas y únicas, VOLTA Football hace rodar el balón por las calles de 17 ciudades, como Nueva York, Tokyo y Barcelona; y todo lo aprendido puede aplicarse en los estadios y viceversa. Los encuentros se disputan 3 vs 3 (sin porteros), 4 vs 4 (con o sin porteros), 5 vs 5 y se incluye fútbol sala profesional. Además, los jugadores pueden ascender en un nuevo modo historia y personalizar sus equipos.

MediEvil Remake

Hace más de dos décadas desde su primera aparición en PlayStation, y el icónico Sir Daniel Fortesque vuelve con todos sus huesos intactos. Bendita resurreccion.

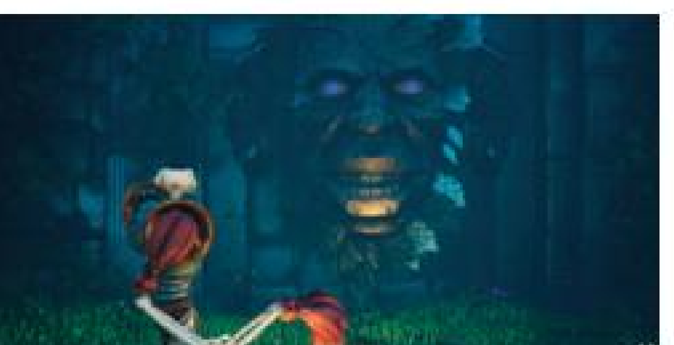
Como viene ocurriendo en los últimos tiempos, un nuevo icono de los videojuegos resurge de sus cenizas. En este caso de su tumba, porque tendremos que ponernos en los huesos de Sir Daniel Fortesque, inefable protagonista del mítico «Medievil» aparecido hace más de 20 años en la primera PlayStation. La remasterización corre a cargo del estudio Other Ocean Interactive, que como primera norma autoimpuesta ha respetado la esencia del juego, aunque adaptándolo a los tiempos actuales para su lucimiento en 4K, en PS4 pro. Así, la puesta en escena es fiel al original, conteniendo todo aquello que maravilló a los usuarios que transitaron el mundo mágico de Gallowmere: una aventura plataformera en tercera persona con puzzles, combates y mucha exploración. Repiten los mismos niveles, plagados de enemigos y de obstáculos, dentro de una historia en la que el esquelético héroe es resucitado cien años después para enfrentarse al brujo Zarok, quien pretende desatar el caos en la Tierra. Nuestro empeño de impedir tan malvado plan nos llevará a combatir zombies, criaturas malignas y otros seres sobrenaturales, en escenarios-subyugantes, siniestros y retorcidos a lo Tim Burton. Como toda buena mejora, la jugabilidad es favorecida por un control más depurado sobre el pesonaje, con nueva configuración de botones para ejecutar con mayor precisión acciones como saltar y combatir. También encontramos una interfaz en el invetario de armas más intuitivo, para equiparnos con dos armas al mismo tiempo y alternarlas; y la cámara justo detrás del personaje da un resultado bárbaro, al igual que las magníficas animaciones. En definitiva, un lavado de cara a la altura del clásico.

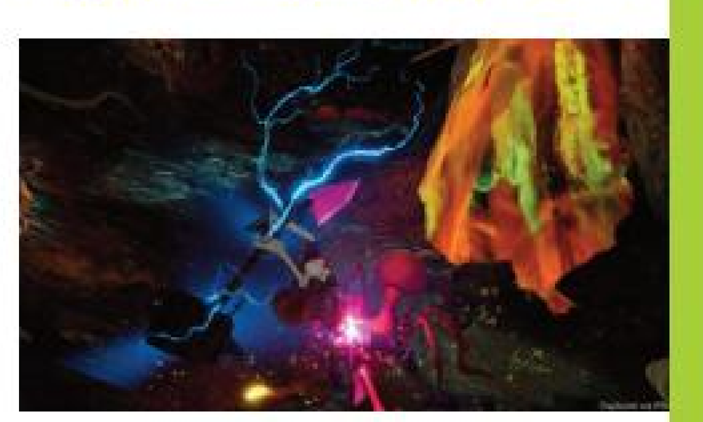
«Remake» conjuga a la perfección la tecnología actual con el espíritu y la personalida del juego original

Sir Daniel Fortesque vuelve a resucitar de su tumba, ahora con un "maqueado" espectacular para PS4. Nuevamente deberá enfrentarse a todo tipo de criaturas sobrenaturales, salvar arriesgadas secciones plataformeras y moverse en un montón de lúgubres escenarios que cubren el mágico reino de Gallowmere, mientras resuelve puzles. Bien armado, progresará de la espada hasta el hacha y el arco.

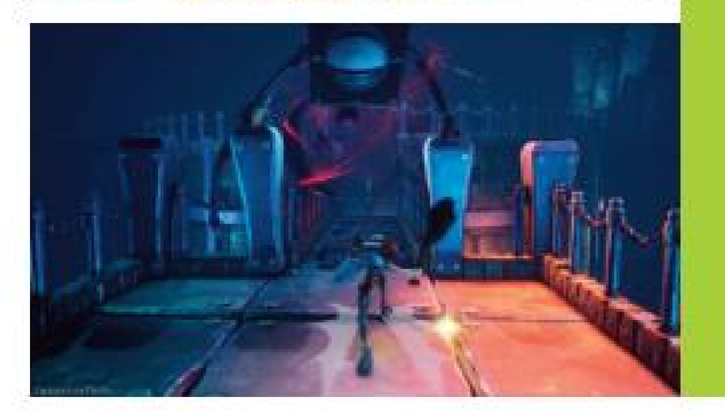


Sony | Aventura, acción
25 Octubre | 12+
https://www.playstation.com









La esecia se mantiene

Aunque ha corrido a cargo de un nuevo estudio, Other Ocean Interactive, este «Remake» conserva el espíritu del juego original. La fidelidad se manifiesta abiertamente en los niveles, en la historia y hasta en la banda sonora compuesta por Andrew Barnabas y Paul Arnold, quienes usaron sintetizadores electrónicos para hacer la simulación de una orquesta y órgano con resultado memorable. También Jason Wilson, actor del Sir Daniel primigenio, colabora en la nueva versión, y hace lo propio Chris Sorrell, director del primer «MediEvil».

Luigi's Mansion 3

Aunque a Luigi muchos lo consideran una mera comparsa de Mario, ha protagonizado con éxito su propia franquicia, ¡y ya llega su tercera parte!

Luigi apareció por primera vez en 1983 en «Mario Bros», y nadie esperaba que se acabaría convirtiendo en uno de los personajes favoritos de los fans. La demanda popular lo ha catapultado a gozar de sus propios juegos, y este nuevo «Luigi's Mansion 3», tras su presentación oficial para la prensa, ha superado en expectativas incluso a «Link's Awakening» y «Pokémon Sword and Shield». Y no es para menos. En sus quince minutos de demostración de la E3 2019, el juego ofrecía una pinta estupenda, con unos gráficos de primera y una jugabilidad a prueba de bombas. Equipado con su linterna y una aspiradora de alta tecnología capaz de arrojar una ventosa con cuerda o de atrapar fantasmas para luego estamparlos contra el suelo, entre otras técnicas, Luigi recorre un tenebroso hotel encantado de múltiples niveles, repleto de secretos y trampas, para salvar a Mario y sus amigos. A menudo, para abrir las puertas cerradas de una sala hay que vencer a todos los enemigos, como cuando exploras una de las mazmorras de los juegos de Zelda. No faltarán los habituales jefes finales, que requerirán cerebro y no solo fuerza bruta para vencerlos. Aunque el combate es importante, los numerosos rompecabezas prometen aportar variedad a la acción.

> Más fantasmas, más rompecabezas y más diversión para todos con la nueva aventura de Luigi

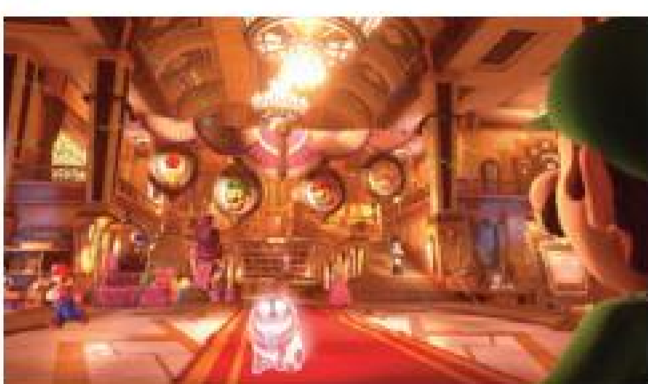
Todo apunta a que Nintendo tiene un título ganador entre manos. Seguro que el lanzamiento de «Luigi's Mansion 3», exclusivo para Switch, tendrá toda la fanfarria que merece. ¿Quién sabe? Este 2019, puede que Luigi termine convirtiéndose en una súper estrella, a la misma altura que Link y Mario. ¡Porque él lo vale!

En «Luigi's Mansion 3» tendremos estupendas sorpresas, especialmente pensadas en contentar a los fans. Una de ellas es el regreso de Gomiluigi, el clon verde de Luigi que ya apareció en juegos anteriores. Aunque es muy vulnerable al agua, su viscosidad le permite evitar trampas y alcanzar lugares inaccesibles. ¡Lo más chulo es que un segundo jugador podrá controlarlo cuando lo invoques!

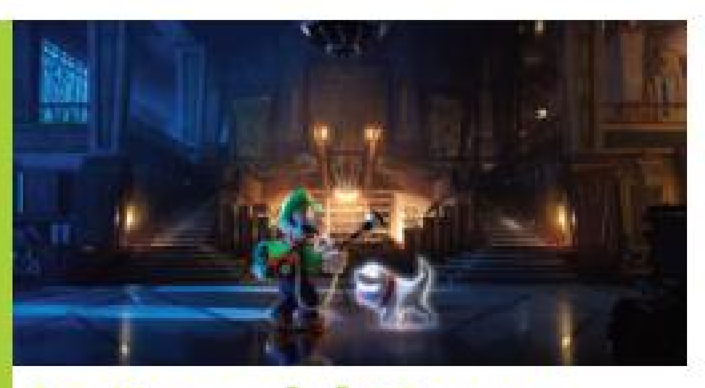


Nintendo | Acción, aventura
31 de octubre | 7+
www.nintendo.es









La Torre del Horror

En el segundo juego de la serie se estrenó un modo que Nintendo ha confirmado que regresará en esta tercera entrega, aunque no pudimos probarlo durante la breve demo. Podrán participar localmente hasta ocho jugadores mediante consolas conectadas, aunque también se podrá jugar en línea. Es un modo contrarreloj, centrado en la faceta del combate, en la que los jugadores tendrán que trabajar juntos para limpiar los niveles de fantasmas y cumplir objetivos antes de que se acabe el tiempo. Seguro que vendrá muy bien para tomarse un descanso de los rompecabezas de la aventura principal. ¡Deseando probarlo!

Astral Chain

Platinum Games vuelve a hacernos entrega de un juego de acción trepidante bajo su particular estilo manga, y repleto de atractivos en su historia de corte futurista.

Platinum Games nos tiene acostumbrados a ofrecer títulos rebosantes de acción Hack and Slash como la serie «Bayonetta» y el aclamado «NieR: Automata». Ahora publica «Astral Chain», una aventura futurista que lleva en el ADN el ritmo trepidante y el diseño artístico propio de los títulos de la compañía japonesa, pero atendiendo más de lo habitual al fondo de una historia distópica donde máquinas y humanos establecen una colaboración necesaria.

La Tierra está en peligro. Las quimeras, una especie alienígena con un mala leche, quieren extender una sustancia que provoque la corrupción entre la humanidad, que se ha visto obligada a refugiarse en una ciudad multicultural: el Arca. La salvación depende ahora de la actuación de Neuron, un cuerpo de policía de élite que posee un arma muy especial: las legiones. Juntos, hombres y armas, intentaran hacer frente a la temible amenaza. Cómo no, en esta aventura de acción,

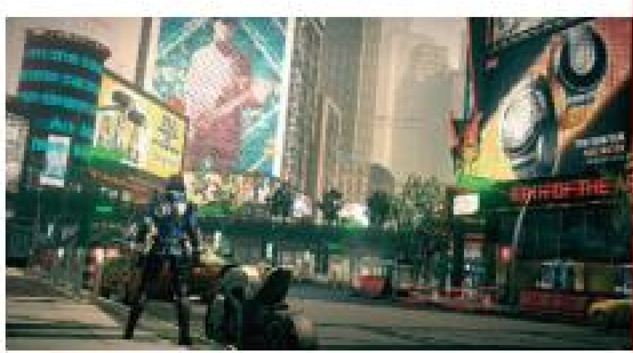
> Acción trepidante, exploración, puzles e investigación para protagonizar una estupenda aventura futurista

brilla el sistema de combate bajo un sólido control que permite desplegar combinaciones de ataques impactantes. El juego da pie a repartir los esfuerzos en forma cooperativa con la ayuda de un amigo, de tal forma que en las batallas uno puede controlar al personaje principal mientras el otro se hace cargo de la legión en una experiencia gratificante. Las fases de combate se combinan con la exploración y puzles estructurales que se superan con la ayuda de las legiones. Además, no falta la investigación exhaustiva en nuestra labor policial -no todo es dar cera- buscando pruebas en las calles de Arca, interrogando y usando IRIS, un sistema de proyecciones holográficas en la escena del crimen. Todo bajo una estética y un diseño de personajes muy cuidados.

Patinum Games | Acción
Agosto | 16+
www.nintendo.es

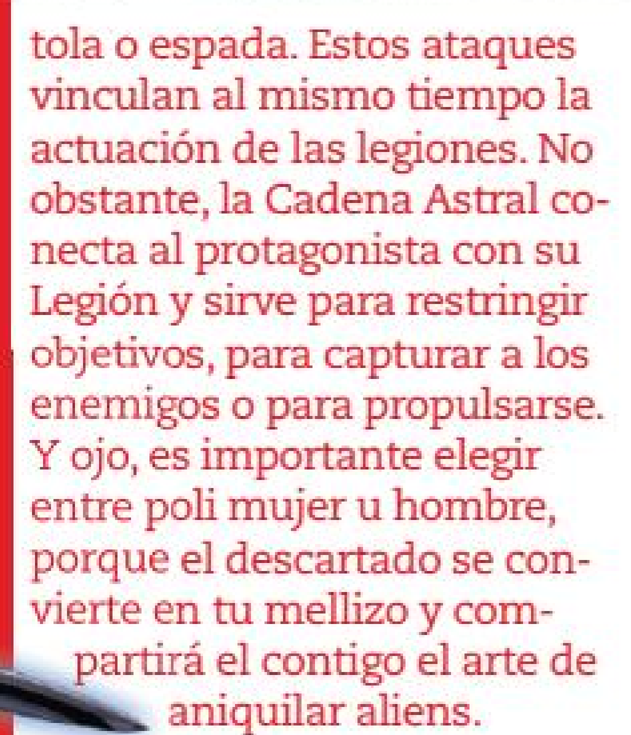
Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6





Caña al extraterrestre

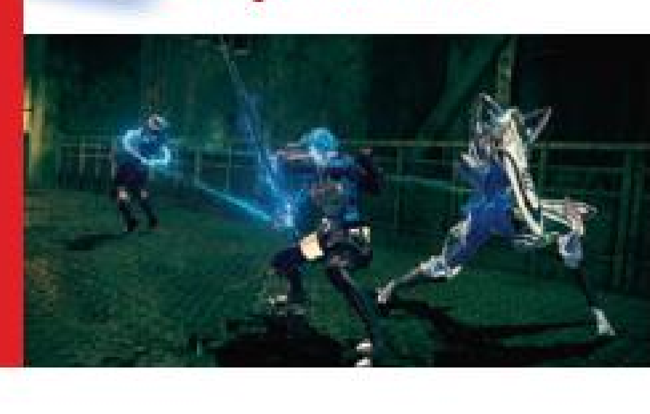
En «Astral Chain» podemos disfrutar de batallas apoteósicas. Todo un desafío para el jugador es hacerse con los controles para desplegar una amplia gama de ataques, escogiendo entre bastón, pistola o espada. Estos ataques vinculan al mismo tiempo la actuación de las legiones. No obstante, la Cadena Astral conecta al protagonista con su Legión y sirve para restringir objetivos, para capturar a los enemigos o para propulsarse. Y ojo, es importante elegir entre poli mujer u hombre, porque el descartado se convierte en tu mellizo y compartirá el contigo el arte de aniquilar aliens.







Los Neuron se las verán tiesas con las quimeras. Afortunadamente cuenta con un arma especial: las legiones. Policías y armas (legiones) pueden luchar juntos, pero también centrarse en objetivos distintos para repartir fuerzas. Lo ideal es el sistema de acción sinérgica por el cual uno dispara y el otro cubre.



The Legend of Zelda Link's Awakening

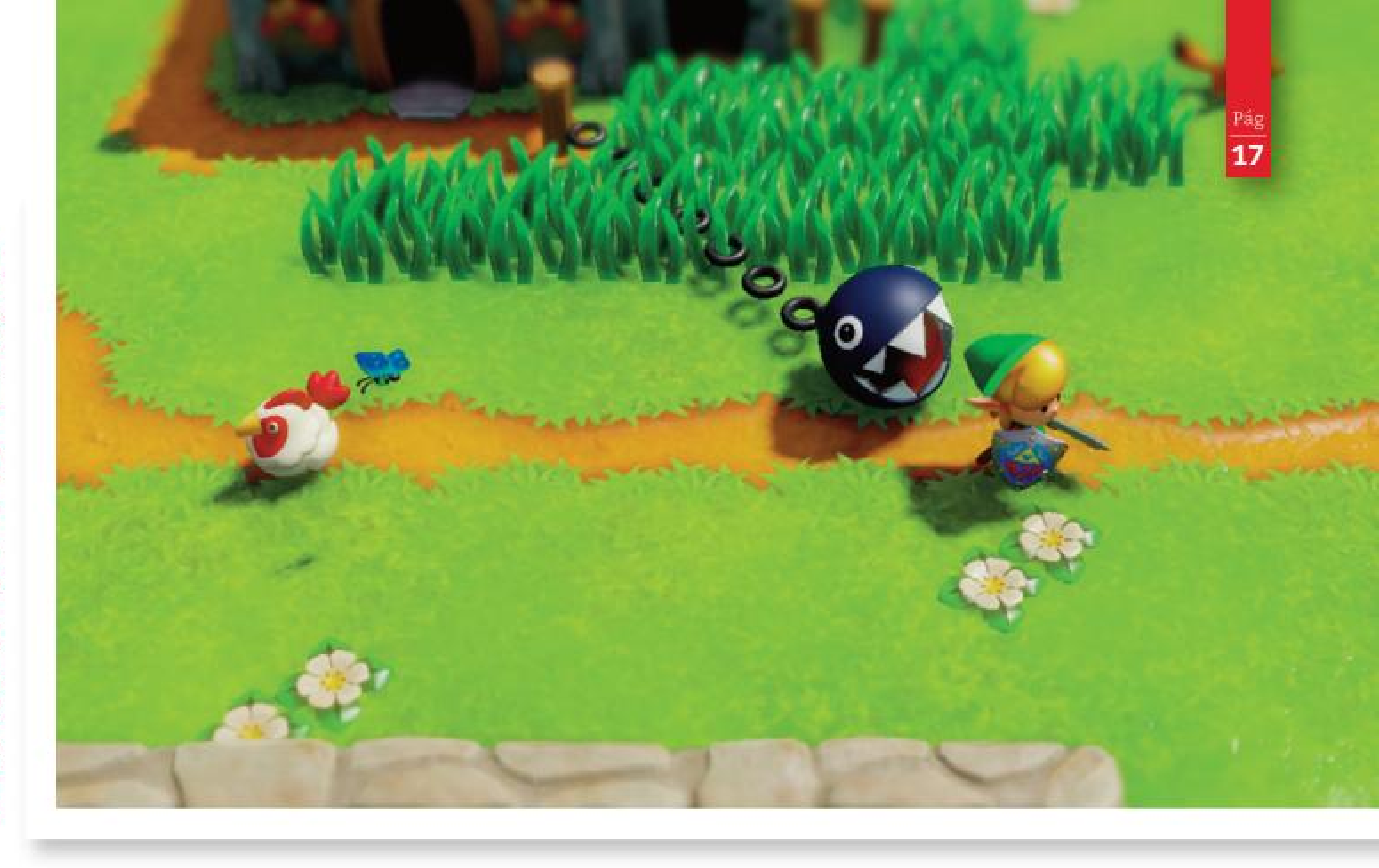


Nintendo | Acción, rol
Septtiembre | 7+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Dentro de las mazmorras

Aparte de los desafíos con los que nos toparemos, también tendremos tiempo de sobra para relajarnos entre tanto trajín. Para ello, nada mejor que distraernos un rato con los minijuegos (también puestos al día debidamente) tan divertidos como la ruta de los rápidos, la sala de juegos y la pesca. En este sentido, también hay que destacar otro elemento de lo más curioso, como es el editor de mazmorras, una herramienta fenomenal para que podamos dar rienda suelta a nuestra creatividad constructora y así añadir un plus de emoción y nuevos retos a los que enfrentarnos.



Nueva y vieja piel

Entre las atracciones más jugosas está la inclusión de diversas secciones de plataformas en 2D, que permiten revivir de forma gloriosa interesantes elementos del juego original. Aparte, tendremos cameos de algunos personajes ajenos a la saga pero sobradamente conocidos por todos. Además, también está la vertiente amiibo, ya que podremos escanear figuritas compatibles de la serie troncal de «Zelda» para así conseguir valiosos objetos como piedras salizas, que serán de gran ayuda para ir avanzando en nuestra recolectora tarea. En definitiva, un conjunto de lo más apañado.

Uno de los juegos más legendarios de la saga de Nintendo aterriza poderosamente en territorio Switch. A por las mazmorras con mucha clase.

Está claro que Nintendo sabe aprovechar su fondo histórico de armario. Desde luego, candidatos no le faltan, sobre todo si tiene en sus filas sagas tan ilustres como "The Legend of Zelda", ideal para innovar ampliando los horizontes y perspectivas de sus nuevas propuestas y, al mismo tiempo, mirar hacia atrás para recrear y homenajear a sus entregas más clásicas. Por ejemplo, "Link´s Awakening", un título que, junto a "Ocarina of Time" y algunos pocos más, ya figura en las estanterías más nobles de la casa. Porque recordemos que, cuando se lanzó el título original, allá por 1993, supuso toda una conmoción para la Game Boy (igual que la versión en color que llegó al poco tiempo, bajo el título "Zelda DX"). Principalmente porque, manteniéndose fiel al espíritu originario de la franquicia, planteó una perspectiva aérea que ahora luce magníficamente esta remozada y brillante versión Switch, llena de novedades aunque siempre con la vista fija en sus ancestros ilustres.

Así, tenemos a nuestro viejo heroico Link viajando a una enigmática isla, totalmente ajena a su hábitat natural, y de la que tendrá que huir tras superar el desafío de vencer a monstruos escalofriantes y escapar de mazmorras a cual más enrevesada. La aventura arranca con ese misterio tan típico de la saga, con nuestro personaje arrojado en la playa, mientras que un huevo gigante descansa sobre una montaña y se plantea una búsqueda incierta de ocho instrumentos mágicos. Lejos del territorio familiar de Hyrule, Link tendrá que aclimatarse al laberinto de mazmorras que nos ofrecerán innumerables peligros y amenazas, así como eliminar a un elenco de jefes y enemigos a los que no estábamos acostumbrados desde hace bastante. Dotado de unos gráficos fabulosos y con un look casi naíf en algunos compases del juego (brillantes los escenarios y suave la acción), el proceso de reconversión a territorio Switch es todo un éxito, ya que la jugabilidad, el manejo, la banda sonora burbujeante y las consabidas modalidades de juego de la consola de Nintendo se adaptan perfectamente a este clásico con mayúsculas que vive una segunda juventud gracias a un título imprescindible en el catálogo Switch de este año. Todo ello, sin renunciar al espíritu portátil de su predecesor, lo que brinda al juego una naturaleza accesible e inmediata de lo más destacada. Pulgares arriba para el eterno Link.

> Mazmorras a tutiplén, una jugabilidad espléndida y un diseño encantador hacen de este revival un título básico para el nostálgico de pro



La presencia de las mazmorras es el elemento crucial de un juego que así demuestra sus vínculos con el pasado. Además gracias al editor podremos crear y edificar gran variedad de mazmorras. Eso sí, tampoco desdeña el presente merced a una acción trepidante y unos gráficos sensacionales y con un aire cándido de lo más curioso.

Guía de juego

Para los más veteranos del lugar, reencontrarnos con un título como este es como volver a visitar la casa de veraneo de tu infancia: mismos olores estancados y parecida carne de gallina desde los primeros compases del juego, cuando despertamos en una cabaña y nos topamos con Marin y Tarin, dos de los innumerables personajes entrañables con que nos cruzaremos en nuestro viaje. Pero no todo será nostalgia pura y dura, ya



que estamos ante un título totalmente remozado, dotado de un combate de lo más cañero y directo y de unos escenarios de lo más ricos en detalles y sorpresas. La jugabilidad es intachable, en cualquiera de los formatos Switch que elijamos, con un manejo de acciones y movimientos sencillamente perfectos, y la presencia de esos elementos tan de la casa (el búho guía, los coleccionables, las placas de los pedestales con estatuas mariófilas...) hacen que nos invada una sensación tan confortable como dejarnos llevar por los encantadores gráficos, de bosques y parajes naturales (no todo serán mazmorras oscuras, por descontado), o descubrir la faceta decorativa e interiorista que no puede faltar en cualquier título nintendero que se precie.



Gears 5



Microsoft | Acción, shooter
Enero | 18+
xbox.com/es-ES/games/gears-5

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Peso en los personajes

Siguiendo la estela de títulos enfocados exclusivamente al modo en línea, hay numerosos personajes de «Gears 5» que se consiguen mientras avanzamos al jugar online. Por supuesto el modo historia permanece inalterado en concepto y el espectacular tratamiento que se le da a la historia, pero Microsoft ha anunciado que podremos desbloquear numerosas skins personalizables al ir echando partidas. Cómo no, también existirá la opción de comprarlas, y de hecho algunas de ellas (como las inspiradas en «Halo: Reach» o la próxima película de Terminator) sólo podrán adquirirse vía desembolso económico.

Apuesta por el online

Quién sabe si pensando en las posibilidades de «Gears 5» en los deportes electrónicos, los desarrolladores han implementado un sistema de rangos para los jugadores online muy similar al que tienen títulos como «League of Legends« o «SFV». Conocidos como Divisiones en «Gears 5», los niveles están organizados de Bronce a Diamante, para coronarse con Masters. Alcanzar un rango superior desbloqueará armas específicas y detalles cosméticos, y muy probablemente se organizará una liga competitiva, que sustituirá al sistema de Rankeds de «Gears 4».



Quiere ser uno de los grandes del año, y como no podía ser de otra manera para un juego exclusivo de Xbox, Microsoft pone toda la carne en el asador.

Cerca de cumplirse los 15 años, la serie «Gears of War» se enfrenta a su quinta entrega numerada con las expectativas por las nubes. El segundo capítulo de la nueva trilogía llega con retazos de sus orígenes pero planteando bastantes cosas nuevas. Para empezar, seguiremos la historia de Kait Diaz, que está investigando los orígenes de los Locust y los de su propia familia. JD Fenix, Delmont Walker y nuestro querido Marcus también tiene hueco en el argumento, así como otros personajes de episodios anteriores.

Más allá del modo solitario, The Coalition pone mucho hincacapié en el aspecto online. Uno de los modos multijugador con los que pretende cambiar las reglas es el conocido como Escape. En él vivimos una vuelta de tuerca al concepto de lucha cooperativa, dando un paso más dentro de la franquicia pionera en el concepto que luego han adaptado otros títulos como «Call of Duty» con los zombis.

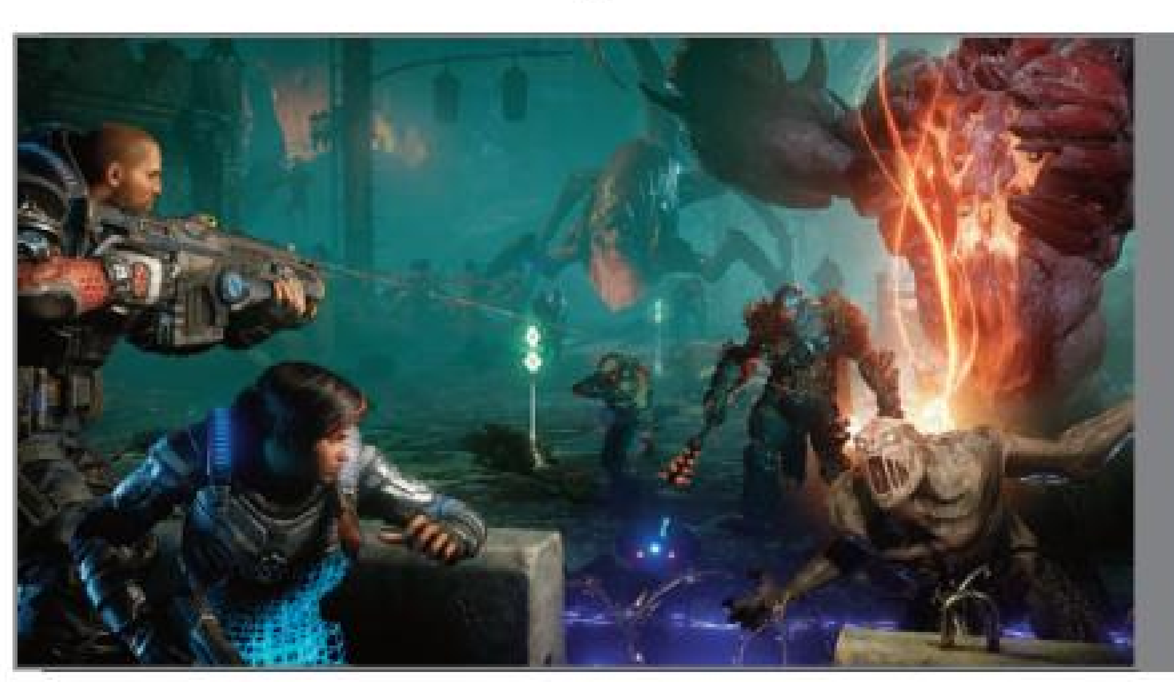
Como ha sucedido desde la primera vez que vimos un Gears en movimiento, los programadores han vuelto a lucirse en la animación, modelado y sobre todo iluminación del juego. Es impresionante cómo han sabido mantener una línea gráfica desde 2007 coherente donde cada entrega, por mucho mejor que sea la máquina, parece realmente ambientada en el mismo universo.

Por supuesto que se notan las mejoras que cada generación ofrece, sobre todo en las caras y las escenas que nos encontramos con una fuente de iluminación tenue, y aun así no deja de sorprender el trabajo para mantener una adhesión visual comparable al universo Marvel en cine.

> Más grande, más espectacular y más online. «Gears 5» logra mejorar en todo a sus predecesores y le da un gran impulso a la saga

En aspectos jugables siguen de nuevo las líneas impuestas con el origen de la saga: coberturas, sangre a raudales y luchas cuerpo a cuerpo. Tienen más peso que de costumbre las armas 'medievales', tipo espadones o mazos, dando dimensión brutal a los combates. Algo que ya funcionó muy bien en varios capítulos de «Halo», que por cierto tendrá un cameo en forma de skins de personajes extraídos de «Reach».

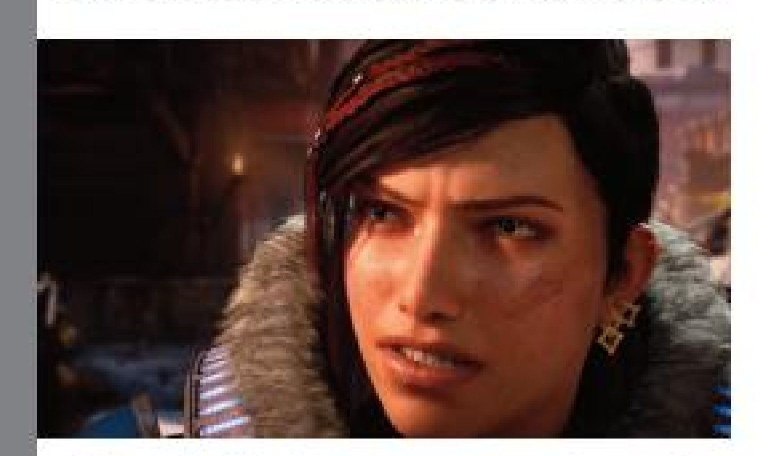
La gran apuesta de Microsoft este año podría suponer a su vez la última entrega que viéramos de «Gears of War» exclusivamente para Xbox One, ya que su sucesora se perfila en el horizonte y, como pasó con «The Phantom Pain» o «GTA V», «Gears 6» podría tratarse de un título intergeneracional de consolas. Como queda aún mucho para ello, disfrutemos de este superlativo capítulo.



Con aspectos técnicos de primer nivel, el juego es capaz de transmitir que se desarrolla en el mismo universo del resto de títulos. The Coalition, el equipo desarrollador que tomó el relevo a los creadores originales, ha mantenido la estética de «Gears of War» a la perfección y ha sabido añadir diseños muy novedosos al universo. Un Gears que deja huella.

Guía de juego

Uno de los modos cooperativos más novedosos se llama Escape. En él comenzaremos emergiendo de un capullo (como lo oyes), quitándonos una máscara y unos cables y preparándonos para la batalla. En los primeros momentos encontraremos compañeros de viaje, con los que habrá que colaborar estrechamente para sobrevivir. De hecho, comienzas armado exclusivamente armado con un cuchillo. Como el nombre indica, el objetivo es escapar de un laboratorio abandonado teniendo en cuenta que la escasez de armamento es un enemigo más. Para abatir al más débil de los adversarios necesitarás varios disparos certeros, avanzando por habitaciones y corredores cada vez más poblados de amenazas. El reparto de munición y salud en Escape confía en que los usuarios sean generosos a la hora de sobrevivir, pero nos tememos que es una opción que causará dolores de cabeza en cuanto un jugador piense más en sí mismo que en sus compañeros. Además, el diseño de escenarios no parece tan ambicioso como en el resto del juego, ya que en algunos mapas se repite la disposición de obstáculos con cierta frecuencia.





Borderlands 3



2K | Acción
Septiembre | 18+
www.borderlands.com.

Gráficos	5/5
Jugabilidad	4/5
Sonido/FX	4/5
Originalidad	3/5

Pandora, ciudad de mutilaciones

Otro de los atractivos que siempre le han dado caché a la franquicia han sido sus escenarios, territorios desolados y hostiles donde poner campar por nuestras anchas como Atila postapocalíptico. Y en esta ocasión no se han quedado atrás, ya que el motor Unreal está perfectamente engrasado para descubre mundos más allá de Pandora, cada uno con entornos únicos que explorar y enemigos imposibles que destruir. Así, tendremos que abrirnos paso a través de desiertos peligrosos, luchar en ciudades asoladas por la guerra, viajar por pantanos letales y mucho más. Bonito tour.



Coopera y vencerás

No hay que olvidar que la esencia de esta saga (que, desde luego, no se acabará con esta entrega, según sus desarrolladores) se basa en la cooperación más frenética. Así, podremos jugar con quien queramos, tanto online como en pantalla dividida, sin importar nuestro nivel o el progreso en la historia. Gracias a los variados modos de juego nos enfrentaremos a cara de perro con enemigos gruñones y a los diversos desafíos en equipo, con los que ganaremos nuestras propias recompensas para hacernos con un botín generoso y salvar el pellejo de los nuestros.

Auténtica marimorena llena de armas imposibles, personajes rocambolescos y escenarios apocalípticos. La madre del cordero del looter-shooter.

Regresa el padre de los looter-shooter con una aventura más asilvestrada y lisérgica que sus dos precedentes,y ya es decir, rebosante de caos y tropecientas mil armas donde. Así, tendremos que arrasar tan ricamente a nuestros enemigos y descubrir mundos inéditos con uno de los cuatro nuevos buscacámaras, los cazatesoros más duros de Borderlands, que podremos personalizar y desarrollar a través de sus distintos árboles de habilidades.

Hablando en plata, una auténtica pasada llena hasta los topes de incorrección, humor cafre, violencia gratuita y demás delicatessen pero servidas con mucho arte y estilo y con una jugabilidad irresistible. El caos ante todo es la norma que domina "Borderlands 3", ya que en nuestra aventura tendremos que vencer a la secta de los siameses Calypso para evitar que unan a los clanes de bandidos y se hagan con el poder supremo de la galaxia. Solo nuestro protagonista, un buscacámaras que quiere emociones fuertes, tiene el arsenal y los aliados que hacen falta para acabar con ellos. Ay los buscacámaras, qué recuerdos... Estos angelitos son el alma de la fiesta Borderland, y en esta ocasión no se quedan atrás: podremos ponernos en la piel de uno de los cuatro increíbles buscadores de la cámara, cada uno con sus poderes, estilo de juego, árbol de habilidades, y cientos de opciones de personalización. Todos los buscacámaras pueden desatar el pitote supremo por sí solos, pero son imparables juntos.

Así, tendremos a Moze la artillera con su fiel escudero el oso férreo, que ayuda a conseguir potencia de fuego adicional; también está Amara la sirena, una hábil guerrera muy segura de sí misma, tiene la habilidad de invocar unos puños etéreos y emplear sus poderes de sirena para machacar a sus enemigos; seguidamente está FL4K el domabestias, un tipo que vive para cazar, igual que sus fieles bestias, que obedecen todas las órdenes de su amo, siendo su presa favorita los bandidos más confiados y ufanos de la región, pobrecicos; y no olvidemos a Zane el agente, un fiera especializado en los cachivaches de combate, y que es experto en colarse en la batalla, sembrar el caos y salir por patas sin siquiera llamar la atención. Entre todos armarán la marimorena más memorable que se recuerda en un juegazo lleno de misiones, escenarios enormes y mucha mala baba. A gozar.

Una experiencia enorme y cooperativa al máximo, con desafíos y brutalidades que harán retumbar nuestras consolas



La contundencia y la espectacularidad de este "angelito" se demuestran en imágenes como ésta, un aquelarre de seres imposibles y leoninos a los que tendremos que dar jarabe de metralla tan felizmente. Y es que la imaginación calenturienta de sus desarrolladores ha hecho que el listón cíberpunk y surrealista de la anterior entrega quede superado.

Guía de juego

No podría esperarse otra cosa de un juego como este: aquí se llama al pan, pan y al vino, vino. Es decir, hemos venido a arrasar cafremente y eso es lo que tendremos en la consola. Por supuesto, con mucho talento de por medio, con personajes impagables, momentos narrativos de traca y, sobre todo, mil y una armas y artilugios para conseguir nuestro objetivo. Desde armas con escudos autopropulsados hasta rifles que



hacen aparecer volcanes escupefuego, pasando por armas con piernas que persiguen a los enemigos mientras los insultan y todo tipo de bazookas, obuses y cañonazos a cual más bestia. Esto es otro nivel, otra liga. Ah, y eso de que es mala idea darle una pistola a un mono, aquí se cumple a rajatabla. Desde luego, también hay estrategia dentro de la entropía, ya que se trata de actuar en equipo, por lo que algunos regalitos teledirigidos y cierto sigilo o invisibilidad están bien vistos de vez en cuando. Hablando de regalitos, aquí las propinas son generosas: véanse los epílogos endgames, como el Círculo de la Masacre o el Campo de Pruebas, con más hordas, friquis y zambombazos al canto. Es que esto es un no parar. Y nos encanta.



Code Vein

Una fantasía de ambiente gótico, definida por una rabiosa estética anime que la ayuda a distinguirse en un género cada vez más abultado.

El mundo de «Code Vein» está poblado por muertos vivientes, o "apariciones", similares a vampiros, que moran en una ciudad post apocalíptica. La idea es explorar el mundo de juego desde un eje central, que sirve como base de operaciones, en el que reapareces cada vez que te "dispersan" tras caer en una batalla.

El combate es el esperado de estos juegos a lo «Dark Souls»: tus ataques están limitados por un indicador de aguante, y debes planificarlos bien: machacar botones a lo loco no te llevará muy lejos. Pero hay notables novedades, como un indicador de concentración que aumenta al recibir daño o esquivar ataques. Al llenarlo, entras en un estado reforzado con el que ejecutas ataques especiales que proporcionan icor. Este icor funciona como el combustible de los "regalos", dones especiales que te equipas de antemano (puedes tener hasta ocho) para conseguir poderosos efectos.

Exploración y combate definidos por el ansia de sangre y la personalización de las habilidades

Otra novedad es que te acompaña un personaje controlado por la IA. Hay varios para elegir, con distintas habilidades, personalidad y misiones. Esto hace que la dificultad sea más llevadera. De hecho, el compañero puede incluso revivirte, si no ha caído antes en combate, donando la mitad de su salud. Luego están los "códigos de sangre", similares a la clase de personaje que se elige al principio de otros juegos, pero que aquí puedes intercambiar durante la partida, lo que ofrece mayor flexibilidad.

«Code Vein» consigue distinguirse de otros juegos de su género con una ambientación muy característica y suficientes elementos de combate propios como para que valga la pena explorarlo.

Bandai Namco | Rol, acción
Septiembre | 16+
www.bandainamcoent.com

Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6



Personajes de primera

Como si de «Los Sims» se tratase, puedes configurar el aspecto de tu personaje con una gran variedad de opciones. Si no quieres complicarte con esto, puedes elegir simplemente uno de los aspectos predefinidos, pero si te sientes más creativo, puedes cambiar de todo, desde el color de la piel y el pelo a los accesorios, la ropa, la pintura facial o las cicatrices. Incluso puedes elegir entre llevar a un personaje hombre o mujer. No nos cabe duda de que muchos van a trastear con estas extensas opciones hasta recrear a la "waifu" o al "husbando" de sus sueños.

Vampiros, un mundo post apocalíptico, corrupción... todo esto les resultará familiar a los que conozcan la serie «Soul Reaver», que también profundizaba en estos conceptos. Ahora bien, el estilo de juego de «Code Vein» y su estética anime hacen que olvides rápido las similitudes argumentales.



Ghost Recon Breakpoint

Más posibilidades tácticas, un mundo vivo y extenso plagado de trampas, y una acción cooperativa de altísimo nivel nos introducen de lleno en lo nuevo de la serie.

Tras el buen sabor de boca dejado por «Wildlands», la saga Ghost Recon vuelve con una nueva y distópica aventura donde el uso de drones por una peligrosa facción armada nos va a poner las cosas muy, pero que muy chungas en el traje de un Ghost. De hecho, seremos acosados casi desde el principio por los Lobos en una cacería sin precedentes en la serie, y en la que habrá que darle la vuelta a la tortilla tras ser uno de los pocos supervivientes de un accidente en una isla de ficción creada para la ocasión. Entre una naturaleza salvaje, viva y determinante en nuestras operaciones -por ejemplo, las bajadas sin freno por laderas serán recurso habitual-, deberemos desplegar nuestras mejores artes en la acción táctica. Dependerá de nosotros si abordamos las misiones de una forma más abierta y frontal o con mayor sigilo. Hacer vivac en los puntos recomendados en el mapeado será básico para recargar energías, curarnos las heridas y poner a punto nuestras armas y las necesarias para la misión en curso, ya que no podremos cargar con todo nuestro arsenal. Un puñado de vehículos en momentos oportunos nos vendrá, de miedo, pero serán nuestros drones para explorar y avistar y marcar al enemigo el "aliado" más agradecido. El abanico de estrategias se combina con magníficas dinámicas, incluyendo un novedoso disparo sincronizado y un sistema de cobertura solvente. Todo ello envuelto en un sistema de animaciones cambiante, como también lo hace de forma impactante el sonido según el ambiente en donde estemos. Y frente a un IA de nuestros antagonistas que hasta los coordina para ponérnoslo crudo, ya se sabe, el espíritu Ghost de crear el mundo del enemigo en un infierno.

> El mapeado está plagado de peligros, de ahí que la colaboración entre jugadores es esencial en el cooperativo



Al frente del mal está Jon Bernthal. Conocido por la serie "The Punisher", este villano con caché dirige a los Lobos y a un enjambre de drones mortífero. Dotados los enemigos con una potente IA, podrán moverse de un lado a otro y hablar y coordinarse entre ellos.

Ubisoft | Acción
Octubre | 18+
https://ghost-recon.ubisoft.com

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	4/6







Solo o acompañado

La Campaña puede disfrutarse en solitario o en cooperativo de hasta cuatro jugadores. En cualquiera de las dos opciones tendremos a disposición el mayor número de posibilidades tácticas introducidas en la serie, asimismo capacidad de elección entre acción o sigilo, teniendo en cuenta que nuestras decisiones son relevantes, incluso en mundo abierto. No obstante, Ubisoft quiere cuidar al usuario ofreciendo misiones y eventos diarios que se irán actualizando periódicamente, novedosos raids y otros desafíos y contenidos que potencien el ingame.





CONTROL

Remedy nos adentra en una aventura paranormal llena de soberbios combates, poderes sobrenaturales y exploración profunda y abierta estilo "metroidvania".

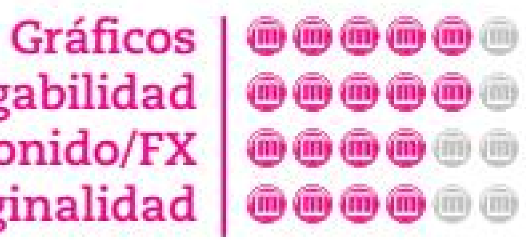
El estudio Remedy, responsable de «Max Payne» y «Quantum Break», se ha caracterizado por títulos de desbordante acción cinematográfica, apoyado con cinemáticas impactantes. En «Control» pone en juego solo en parte este elemento, para centrarse en la profundidad de la historia que se protagoniza y en cómo se desarrolla dentro de un mundo abierto alejado de la linealidad y al mismo tiempo beneficiándose de un entorno reactivo a nuestro paso.
La exploración y el combate se van a dar la mano en nuestro recorrido por el edificio de una agencia ultrasecreta, invadida por una fuerza de otro mundo que en el pellejo de Jesse Faden, la nueva directora, debemos controlar. En habitaciones, grandes salas, largos pasillos nos espera lo secreto, lo inesperado, lo sorprendente, lo sobrenatural. Y es que transitaremos por un mundo único y en constante cambio que yuxtapone la realidad familiar con lo extraño e

> Una brecha de seguridad en la experimentación de técnicas paranormales desata el cos. Tú debes contorlarlo

inexplicable, incluso viajaremos a otras realidades en busca de respuestas donde obtendremos poderes y equipamiento propios de otra dimensión que nos ayude en nuestra misión. Así, no andaremos escasos de recursos y nos valdremos de una potentísima y versátil arma, Service Weapon, modificable en tiempo real como pistola o escopeta. Pero además iremos adquiriendo impresionantes habilidades, como levitar para acceder a lugares imposibles y manipular y arrojar objetos causando masiva destrucción en situaciones de acción realmente espectaculares.
«Control» resulta ser una apasionante invitación a descubrir escenarios interconectados, a establecer una lucha profunda y emocionante, a sentir un protagonismo de película.

Remedy | Acción, aventura
Agosto | 16+
www.controlgame.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







Acción sobrenatural

En «Control» la profundidad de los combates y la fisicidad del entorno nos atrapará hasta finalizar su elaborada historia. A partir de producirse la brecha de seguridad en la agencia, nuestra función se



convierte en una heroica misión (jalonada con otras secundarias), donde nos abriremos a tiros en distintos escenarios y niveles con un arma especial y "mutante", Service Wapon, y haciendo uso de poderes sobrenaturales. Podremos arrojar objetos, levitar, levantar a los enemigos del suelo, empujarlos y hasta convertirlos en aliados y, cómo no, causar todo tipo de destrucción en los escenarios.



«Control» es una experiencia sandbox potenciada por el motor Northlight, donde nos enfrentamos al desafío de dominar habilidades sobrenaturales, equipos modificables y entornos reactivos mientras luchamos en esos misteriosos mundos por los que Remedy es reconocido.



The Surge 2

Si su fantasía medieval te sorprendió en el primer juego, prepárate en esta secuela para un combate más profundo y ambicioso y una exploración rolera de mayor dinamismo.

El primer «The Surge» sorprendió por su propuesta a lo «Dark Soul» de ciencia ficción. Ahora le toca el turno a la secuela y, aunque el listón dejado estaba alto, la aventura, el rol y la acción en tiempo real vuelven a brillar sobremanera de la mano experimentada de Deck 13.

Los escenarios cambian, ya no son las instalaciones de la ambiciosa corporación CREO, sino otros donde seguir combatiendo a ésta entre exuberante maleza y los restos de la ciudad devastada de Jericho. El fantástico diseño de niveles revela un entorno más ambicioso de tamaño, más abierto y variado, y por donde nos asaltan enemigos cibernéticos por doquier. Esto permite mayores posibilidades tácticas y descubrir secretos.

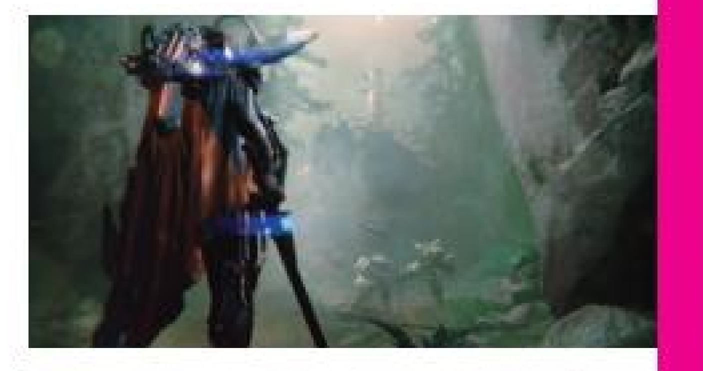
Como en el primer título, la constante de explorar territorio laberíntico y combatir se combina con la progresión profunda y la mejora de nuestro inventario. Esto hace que la lucha medieval futurista alcance cotas fantásticas pertrechados de armas, armaduras, drones e implantes. Al respecto de esto último, el sistema de apuntado de miembros está francamente mejorado a la hora de fijar cabeza, cuerpo o extremidades que arrebatar al enemigo para posteriormente craftear nuevo equipamiento. Un nivel de *looteo* excepcional.

> Las posibilidades de progresión y personalización son aún mayores que en el primer «The Surge»

Hay que decir que avanzar en este título no es moco de pavo. Dominar el cotrol en su faceta combativa contra jefes es todo un desafío, progresar tiene su miga y el nivel de dificultad es muy alto. Y eso que podemos hallar en los escenarios ayudas online de otros jugadores. Así que paciencia y narices para abordar esta aventura RPG.

Deck13 | Rol, acción
Septiembre | 18+
www.thesurge-game.com

Gráficos	4/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6

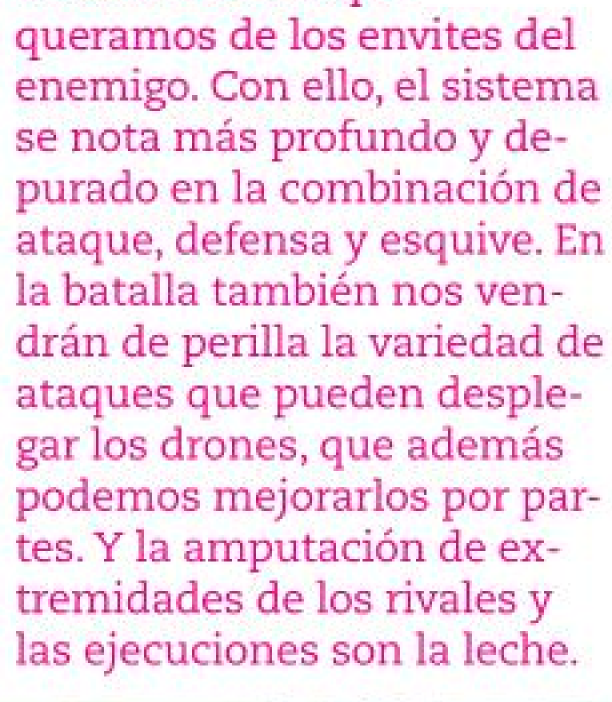






Combate brutal

Los combates siguen siendo fundamentales en esta secuela, incorporando nuevos elementos enriquecedores como un diseño adaptativo de IA y un parry en dos direcciones que permite defendernos del lado que queramos de los envites del enemigo. Con ello, el sistema se nota más profundo y depurado en la combinación de ataque, defensa y esquive. En la batalla también nos vendrán de perilla la variedad de ataques que pueden desplegar los drones, que además podemos mejorarlos por partes. Y la amputación de extremidades de los rivales y las ejecuciones son la leche.





La segunda parte de «The Surge» ofrece mayor número de elementos y enemigos (más orgánicos) en unos escenarios más impactantes y abiertos, donde las posibilidades tácticas aumentan. Todo ello se nota en pantalla por la notoria renovación del motor gráfico.

The Witcher 3 *Wild Hunt* Complete Edition

Si nunca has jugado a «The Witcher 3», esta es tu oportunidad de subsanar ese lapsus con una versión completa que incluye las descargas de contenido.

Puede que, si has estado viviendo debajo de una roca, no hayas oído hablar del celebérrimo «The Witcher 3: Wild Hunt», el tercer título de una saga que ha llevado a sus creadores, CD Projeckt Red, al olimpo de los desarrolladores de juegos. Pues ya es hora de que conozcas a Geralt de Rivia, un cazador de monstruos en un mundo de fantasía.

Y cazar monstruos es lo que haces en este juego, aunque sería un error pensar que el combate es la única razón de ser de esta experiencia, porque se trata de un mundo abierto, repleto de zonas para explorar con sus secretos, misiones y personajes, que te otorga cierta libertad para buscarte la vida. Hay un sistema económico, un minijuego opcional de cartas que puede convertirse en una obsesión, montones de personajes con los que interactuar (puedes incluso seducir a ciertas mozas), y cabalgar y luchar a lomos de tu fiel caballo. Aunque tus espadas son tus herramientas más fiables (la de plata es para los monstruos), también cuentas con magia, bombas y pociones de fabricación casera. Tú decides cómo reforzar unas u otras habilidades al subir de nivel.

Versión completa de uno de los mejores juegos de rol que vas a encontrar. Sin duda, imprescindible

En el juego básico ya hay muchísimas cosas que hacer, pero esta es una versión completa que incluye el contenido descargable que salió tras el lanzamiento inicial, lo que añade todavía más horas de aventura, por si te habías quedado con ganas de más. Pocas excusas quedan para no sumergirse en el mundo de este juego, que sigue siendo tan absorbente y espectacular como lo fue en el día de su lanzamiento.

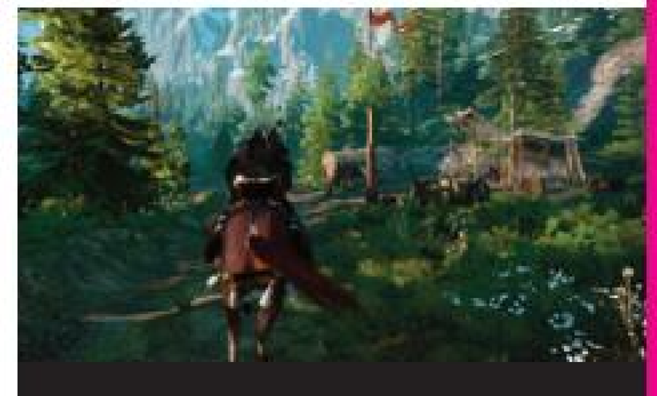
"The Witcher" es una serie de novelas y relatos del autor polaco Andrzej Sapkowski. Son de gran éxito (especialmente en Polonia) e incluso se prepara una serie de televisión con Henry Cavill de protagonista. Los videojuegos llevan vendidas más de 30 millones de unidades,

Bandai Namco | Acción, rol
Octubre | 18+
https://thewitcher.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







La espada no basta

Una de las características llamativas (y distintivas) de los juegos de la serie «The Witcher», y este no es una excepción, es que hay enemigos especialmente peligrosos y grandes a los que no puedes



enfrentarte con el habitual régimen de espadazos y maniobras evasivas con los que despachas al resto. No, contra estas aterradoras bestias estás en desventaja y necesitas prepararte bien. Investigar sobre los puntos débiles del monstruo y aprovechar tus habilidades alquímicas y de fabricación son fundamentales para superar estos desafíos con éxito. Nadie dijo que ser un cazador de monstruos iba a ser fácil...



WRC 8

El juego con el sello FIA World Rally Championship cumple con su cita anual para deleitar con un nuevo sistema de físicas todoterreno en todas las superficies de carretera.

Es septiembre y, como cada año, los grandes títulos anuales se suceden en cascada. En el caso de «WRC», hablamos del videojuego con licencia oficial del mundial, es decir, una joyita con lo mejor de lo mejor: un total de 50 equipos, 14 rallies y más de 100 etapas especiales de la temporada 2019.

Los desarrolladores y distribuidores buscan lo que todos, pero ellos lo consiguen cada año de mejor forma: un juego auténtico y realista, que prácticamente te haga sentir el polvo en la cara al tomar una curva. Para ello, un nuevo sistema de físicas todoterreno en todas las superficies de carretera que se ha convertido en la joya de la corona para este 2019, pero también un nuevo modo Carrera rediseñado de arriba abajo, condiciones climatológicas que cambian de manera significativa (también puedes percibir el olor a humedad... o casi) y muchos más detalles que suben el realismo de manera abusiva. Ello implica que los ajustes del coche deben ser constantes, como en una carrera de verdad, y que cada etapa sea totalmente diferente a la anterior, ya sea por el trazado o por la nieve que pueda llenar la carretera de material deslizante.

> El realismo nunca tuvo mejor pinta en esta saga de rallies. Los jugones también lo tendrán crudo

Como siempre, el modo solitario y el jugador son los más demandados, pero este año vienen con grandes mejores en ambos apartados. En el primero, la personalización de la Carrera es total, mientras que en el segundo han regresado dos viejos colegas: los desafíos semanales y el eSports WRC. Con toda esta amalgama de mejoras, el título promete la mayor intensidad hasta la fecha, tanta que quizá te deje nadando en un charco de sudor. Suerte, amigo.

BigBen Interactive | Conducción
Septiembre | 3+
www.bigbenespana.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





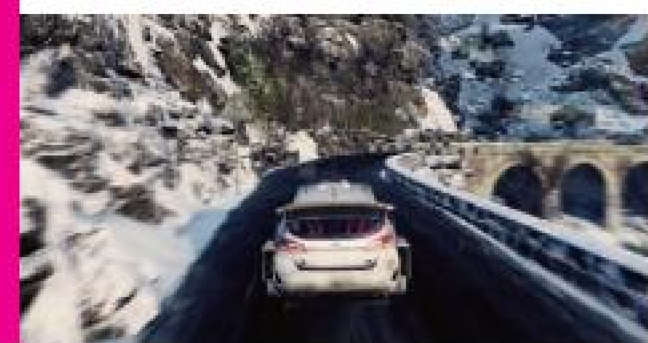


Modo Carrera Top

Quizá la gran mejora del juego sea para el modo solitario, un hito en un universo gamer que cada vez se dedica más al multijugador. Y es de agradecer que piensen en los usuarios en su más



que merecida soledad. Porque cada jugador programa y gestiona todo, incluyendo la actividad entre rallies, las mejoras para el coche previa investigación, contratar al personal especializado personal (mecánicos, ingenieros, equipos médico y meteorológico, director financiero, responsable de comunicación, etc.). Una Carrera a la carta para ofrecer el mayor realismo posible.



«WRC 8» busca su mayor objetivo: un realismo puro y duro para dejar patidifusos a sus usuarios. Desde la meteorología hasta las físicas en cada calzada, pasando por la personalización de un modo Carrera que da cuenta del día a día de un piloto de rallies en la vida real.



GRID

Realismo sobre el asfalto, alta competición y emoción velocípeda a raudales al volante de una amplia lista de turismos, con la asesoría del mismísimo Fernando Alonso.

Vuelve el rugir de los motores y el olor a neumático quemado sobre el asfalto en la cuarta entrega de la franquicia GRID, en esta ocasión con Fernando Alonso como maestro de ceremonias. El bicampeón mundial de F1 es presentado como Consultor de Carreras, aportando su conocimiento a una experiencia velocípeda y jugona de lo más emocionante y realista. Esto es lo primero que llama la atención en el juego de la británica Codemaster, un pilotaje rebosante de adrenalina en equilibrio perfecto entre el riesgo asumido en la carrera y la posible recompensa. La curva de aprendizaje frente al volante es atractiva tanto para los noveles como para los veteranos en el género, quienes sabrán reconocer la fantástica IA del juego que controla a los pilotos, al mismo tiempo la exigencia en carrera para competir y lograr subirse al podio de la GRID World Series. Cómo no, el sistema de daños es un ingrediente básico en el realismo de la

> Carreras desafiantes y combativas entre tú y el resto de pilotos controlados por una potente IA

competición, afectando los daños no sólo al coche propio sino al resto controlados por la IA.
La progresión es otro factor a tener en cuenta. En función de nuestra conducción, y a través del sistema de puntuación Racecraft, obtendremos beneficios como elementos distintivos, compañeros de equipo, cartas de jugador, logros y galardones de pilotaje. Habilidades, por otro lado, puestas sobre la pista de escenarios urbanos y cerrados, como Eastern Creek (Australia), La Habana (Cuba) o Indianápolis (USA). ¿Y de los coches qué? «GRID» nos ofrece múltiples vehículos de la clase GT -ojo a los Porsche 911 RSR y Ferrari 488 GTE-, turismos, coches de competición, muscle y otros modificados. ¡Más de 70 vehículos! No le falta de nada

Codemasters | Coducción
Octubre | 3+
https://www.gridgame.com/

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





Asesor con caché

Es la referencia nacional en F1, también en vehículos de Resistencia y Coches de Serie. Fernando Alonso es Consultor de Carreras en el desarrollo del juego. "Su experiencia y conocimiento nos ha permitido



hacer mejoras tanto en el rendimiento como en el manejo de nuestros vehículos", ha manifestado Chris Smith, director de «GRID». El piloto español también aparece acelerando en su famoso Renault R26 F1. Le podemos disputar la victoria en una emocionante carrera final, tras participar en una serie de eventos deportivos contra algunos componentes de la FA Racing, el equipo de Esports del propio Alonso.

En el nuevo sistema rivales aporta emoción a las competiciones. Todo lo que haces en carrera incide en la IA de los rivales. Respecto a modos de juego, hay buena variedad: Escaramuzas ofrece carreras de diversión con los amigos mientras se espera para las sesiones multijugador.





Contra Rogue Corps

La mítica serie «Contra» regresa a bombo y platillo tras ocho años desde su último título, con la principal novedad de la perspectiva isométrica.

Parecía haber dado su último coletazo en 2011 con «Hard Corps: Uprising». Pero he ahí que a Konami le ha dado por rescatar la clásica serie Contra y todo apunta que con «Contra: Rogue Corps» va a alegrar los corazones a nuevos fans y a los veteranos. La historia tiene su miga y, teniendo en cuenta que parte siete años después de lo sucedido en «Contra III: The Alien Wars», juego de 1992 para Super Nintendo, mucho más. Ese aporte nostálgico nos lleva de nuevo a Damned City, una ciudad repleta de indeseables robots, alienígenas y todo tipo de criaturas para echar de comer aparte. Y lo mejor, los personajes, excéntricos hasta decir basta, entre los que destaca Kaiser: exmilitar convertido en cazarrecompensas, es decir, un antihéroe clásico que gustó y mucho en el cine de los 90. En este sentido, el juego está de suerte, ya que la presente década se ha convertido en un reflejo de aquella en la que Macaulay Culkin, Will Smith, los Backstreet Boys y Michael Jordan se consagraron. Pero el resto no se queda atrás: la asesina especial Ms Harakiri (sobran explicaciones); Hungry Beast, una criatura mitad panda, mitad ciborg y Gentelmen, el colmo de lo bizarro, ya que consiste en un cerebro de alien insecto de lo más educado.

> La serie Contra regresa de la mano de Konami con un cuarteto protagonista dispuesto a liarla parda

Como principal novedad de su jugabilidad y aspecto, la perspectiva isométrica que sustituye el desplazamiento horizontal que hizo célebre a la saga. Renovarse o morir es una frase que en Konami se han tomado al pie de la letra para volver al éxito de sus orígenes. El resultado es un *twin stick shooter* entretenido, original, variado y con guiños a sus orígenes en NES. Y con jefes finales de los que dan dolor de cabeza.

Konami | Shooter
Septiembre | 16+
www.konami.com

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6

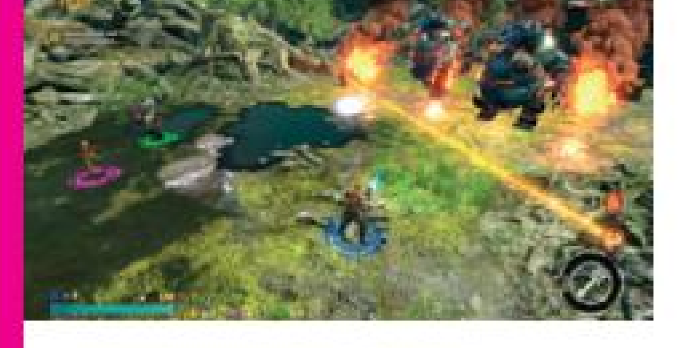




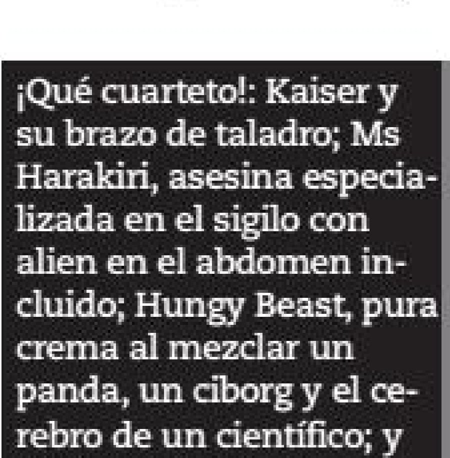


Genial jugabilidad

Es uno de sus puntos fuertes. Y es que, para acabar con la ingente cantidad de enemigos que intentarán hacernos papilla permantemente, los sticks servirán para movernos y disparar mientras combinamos

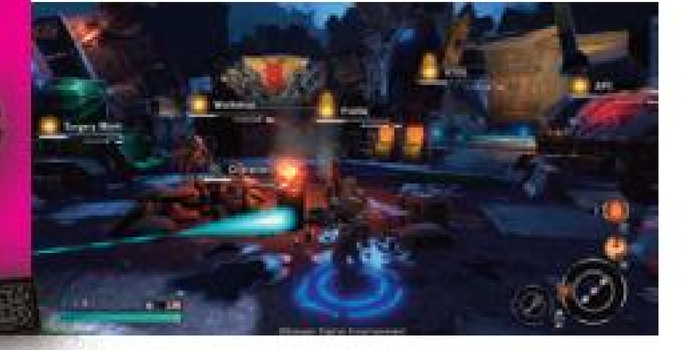


todo tipo de habilidades. Y, sobre todas ellas, una que se recarga con el tiempo y que promete dar mucho juego (y estopa) a lo largo de las horas de juego. Y como guinda del pastel, el cooperativo para cuatro jugadores que promete horas y horas de diversión. Gracias al juego en comandita, las habilidades se multiplican y crece la fortaleza de cada personaje, convirtiéndole así en una auténtica bestia.



¡Qué cuarteto!: Kaiser y su brazo de taladro; Ms Harakiri, asesina especializada en el sigilo con alien en el abdomen incluido; Hungy Beast, pura crema al mezclar un panda, un ciborg y el cerebro de un científico; y el admirado Gentelmen, un cerebro de alien insecto de lo más educado.







Sniper Elite V2 Remastered

Tras las buenas sensaciones dejadas en la anterior generación, bien vale poner el ojo en esta remasterización. .

El juego de Rebellion de 2015 vuelve con un fantástico lavado de cara para disfrutar de la experiencia francotirador en next gen. La acción nos sitúa en el Berlín devastado de la II Guerra Mundial, en la disputa ente alemanes y rusos. Nuestra misión es afinar la puntería sin ser descubierto, lo que supone nervios de acero, sigilo y arte para ejecutar la suerte de abatir al enemigo. En el juego nos encontramos con simulación de francotirador avanzada, ofreciendo hasta el más mínimo detalle en cuanto a la gravedad, el viento, la estabilidad del pulso y otros factores determinantes para alcanzar el objetivo. Impactante es ver a través de Kill Cam, una cámara con visión rayos X, cómo la bala penetra en el cuerpo de la víctima causándole todo tipo de destrozo en su recorrido a corazón y otros órganos vitales. Así, la guerra se presenta a flor de piel, en escenarios reales y con recreaciones exactas de armamento (como la carabina Springfield M1903) y vehículos. Igualmente se palpa la tensión en momentos cruciales, donde se nos pone en la tesitura de elegir un tiro perfecto o una posición que evite ser blanco del enemigo. ¡Y cada tiro cuenta!





Rebellion | Acción
Mayo | 16+
https://rebellion.com

Gráficos ●●●○○○
Jugabilidad ●●●●○○
Sonido/FX ●●●●○○
Originalidad ●●●○○○

UP: La sensación de ser un francotirador en plena guerra. La Kill Camp ofrece secuencias brutales.
DOWN: Hay aspectos gráficos que se debieron pulir. Si no eres paciente la dinámica cansa.



GreedFall

Aventura de rol y fantasía ambientada en la Europa del XVII bajo una estética barroca y colonial.

El Viejo Continente sufre hambre y enfermedades y una isla distante puede ser la tabla de salvación para algunos colonos. Una situación que afectará a los lugareños, protegidos por seres sobrenaturales. Este argumento sirve de base a esta experiencia de rol, cargada de misiones (80) y objetivos que deberán llevarse a cabo a través del combate, la diplomacia, el engaño o el sigilo. En el juego desarrollado por Spiders Studio, creadores de «The Technomance»r y «Bound by Flame», peinaremos un territorio donde abundan los secretos, las riquezas y la magia. Las alianzas serán fundamentales entre los seis grupos presentes en la isla (cinco de colonos y uno de nativos, con sus propios intereses, características y bonificaciones). Las decisiones marcarán el desarrollo de esta aventura con múltiples finales y el personaje (hombre o mujer) que elijamos para protagonizarla tendrá una evolución a voluntad del jugador, personalizando su apariencia y eligiendo los hechizos (hasta 14 diferentes), talentos y habilidades deseados. En definitiva, un RPG clásico y original a la vez.

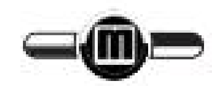




Focus | Rol, acción
Septiembre | 16+
https://www.focus-home.com

Gráficos ●●●○○○
Jugabilidad ●●●●○○
Sonido/FX ●●●●○○
Originalidad ●●●○○○

UP: La historia, la dinámica de alianzas, la exploración de la isla poblada por seres sobrenaturales.
DOWN: Tiene muchas misiones, pero sobran muchas de ellas. El combate es un poco limitado.



• NOVEDAD

Lanzamiento 20 de septiembre

NINTENDO SWITCH LITE





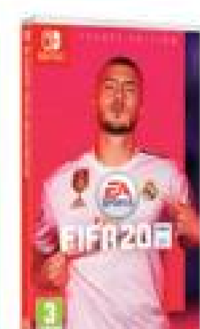
Nintendo presenta Nintendo Switch Lite, un dispositivo enfocado al juego portátil.
Nintendo Switch Lite tiene los controles integrados y es algo más pequeña que la versión insignia de Nintendo Switch.

• LANZAMIENTOS

FIFA 20 PS4, Xbox One, Nintendo Switch

Lanzamiento 27 de septiembre



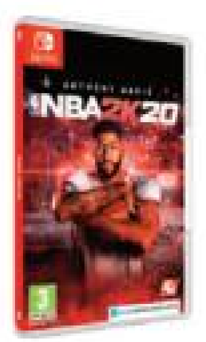


RESERVA
y consigue contenido exclusivo.
+ información en:
www.elcorteingles.es/videojuegos

NBA 2K20 PS4, Xbox One, Nintendo Switch

Lanzamiento 6 de septiembre





GEARS 5 Xbox

Lanzamiento 10 de septiembre



BORDERLANDS 3 PS4, Xbox One

Lanzamiento 13 de septiembre



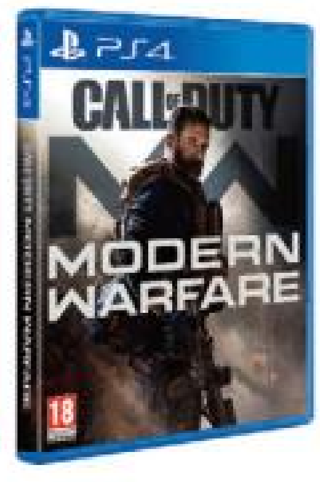


SPYRO REIGNITED TRILOGY

Nintendo Switch

Lanzamiento 3 de septiembre



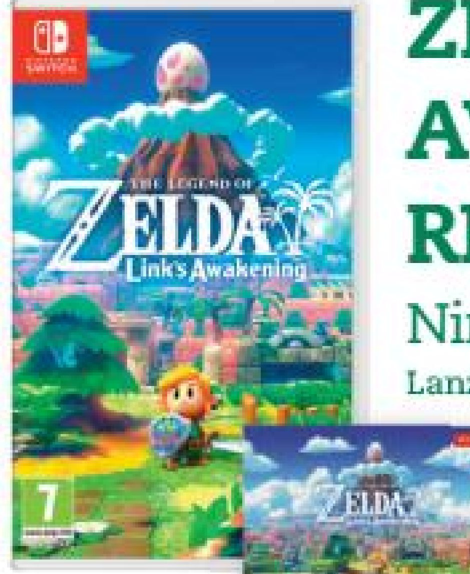



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

PS4, Xbox One

Lanzamiento 25 de septiembre

RESERVA y consigue contenido exclusivo.
+ información en: *www.elcorteingles.es/videojuegos*



ZELDA LINK'S AWAKENING REMAKE

Nintendo Switch

Lanzamiento 20 de septiembre

RESERVA
y consigue esta gamuza.
Unidades limitadas.

•IMPRESCINDIBLES

Ya disponibles



Silla Gaming Nacon CH-250.

EXCLUSIVO ECI

Mando Dualshock 4V2 + Fortnite Voucher PS4



NINTENDO SWITCH PRO-CONTROLLER



Rincón del Jugador

7 Razones...

Para comprar «BLOOD & TRUTH»

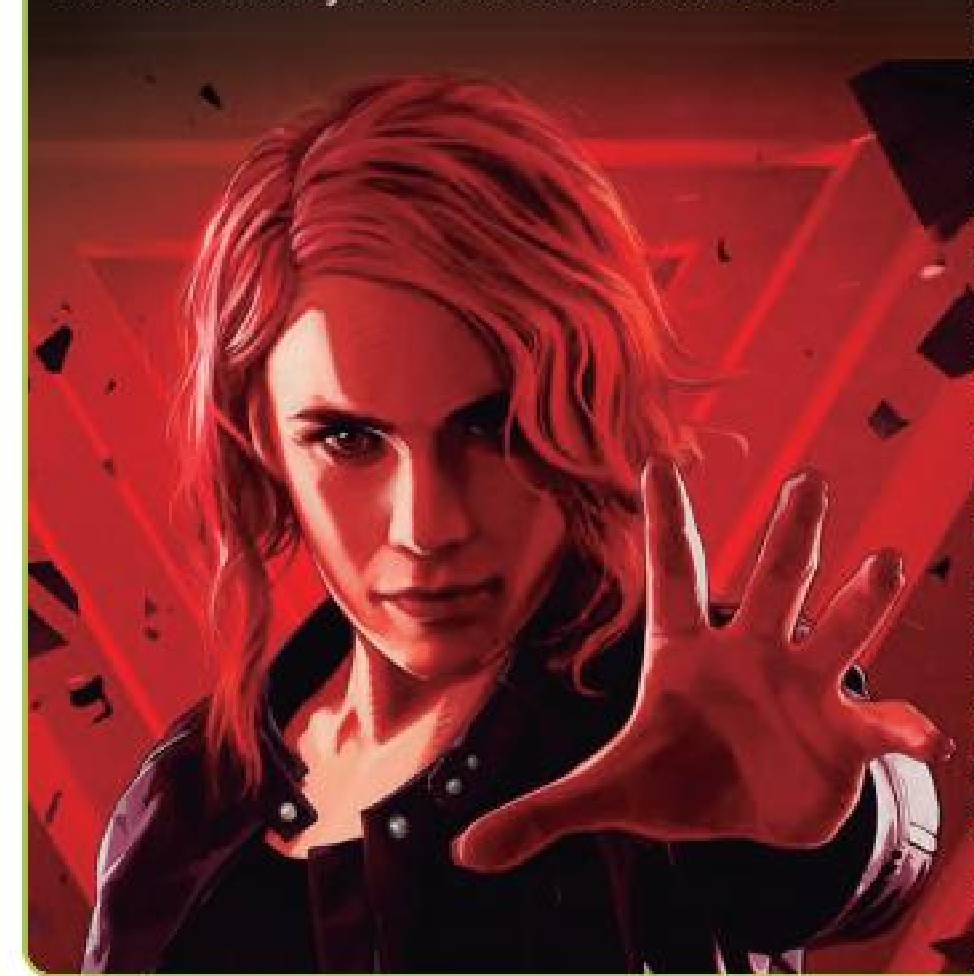
Es uno de los títulos más espectaculares para PlayStation VR y la prueba definitiva de que la realidad virtual es el futuro de los videojuegos. He aquí razones de sobra para disfrutar de este gran juego.

1. Alta calidad. Se nota la gran dedicación que SIE London Studio ha puesto en este juego, que además ha contado con la respuesta entusiasta del público desde el principio. Un cuidado y mimo por el detalle sencillamente modélicos.
2. Narrativa inmersiva. Engancha desde el primer momento su historia, un viaje plagado de peligros a través de unos escenarios impresionantes donde viajaremos al Londres más oscuro, que podremos sentir con todo lujo de sensaciones.
3. Héroe legendario. El protagonista de la marimorena es el soldado de fuerzas especiales Ryan Marks, un tipo duro e inapelable tipo John Wick perfecto para llevarnos en volandas al corazón de una epopeya de acción y drama estilo Hollywood.
4 Sensación de realismo. Uno de los retos de este juego, basado en la experiencia VR «The London Heist», es ponernos en la piel del prota y poder escalar edificios, infiltrarnos en instalaciones secretas y sentir el gatillo caliente en nuestras armas. Brutal.
5. Escenario abierto. Otro logro es su escape de la linealidad, ya que prácticamente estamos ante un sandbox con múltiples movimientos, capacidad de exploración y decisión ilimitadas y muchos callejones oscuros en el Londres más adrenalínico.
6. Personajes con enjundia. Aparte de Ryan Marks, nos toparemos con tipos como el curtido Carlson y la enigmática Kayla, que nos llevará a las zonas más elitistas de la City. Eso, aparte de los enemigos, dignos de una peli de Brian de Palma.
7. Bien armado. Nuestro héroe estará preparadísimo para la acción gracias a todo tipo de pistolas, armas de fuego, explosivos y armas blancas a nuestra disposición. Encima, con numerosas opciones de personalización y con ese "bullet time" tan chulo.

Las chicas son guerreras

Compromiso virtual y real

Gusta ver cómo una mujer fuerte e inteligente echa el resto a la hora de combatir el mal. La protagonista de «Control», Jesse Faden, se "desmelena" dando rienda suelta a poderes sobrenaturales y dominando entornos reactivos para oponerse a una amenaza de otro mundo. No lo hace a tontas y a locas, abusando de sus increíbles habilidades, sino conforme a la situación, con frialdad y cerebro. Esta sensación se transmite al jugador cuando se mete en su piel y empieza a transitar por el mundo misterioso creado por Remedy. Pero lo que más nos gusta de Jesse es su compromiso, obligarse a hacer todo lo posible para proteger a los de su especie frente a algo o alguien que viene a pulverizar nuestra civilización y *modus vivendi*. Es digno de resaltar que esta seña de identidad, el compromiso, también se ha querido manifestar fuera del espectro virtual cuando recientemente se ha lanzado este videojuego, el pasado 27 de agosto. La distribuidora 505 Games organizó un evento para recaudar dinero para El Hospital de Investigación Infantil St. Jude (Memphis), que está liderando la forma en que el mundo entiende, trata y derrota el cáncer infantil y otras enfermedades potencialmente mortales. Una iniciativa de aplauso que contó con el apoyo de "chicas guerras" como la youtuber Alanah Pearce y Courtney Hope (el rostro real y humano de Jesse Faden). Que cunda el ejemplo.



Nos preguntamos...

1. **¿Cómo afectará el affaire Spider-Man en el sector?** Junto al caso Neymar, ha sido uno de los culebrones del verano. La ruptura de relaciones entre Sony y Marvel puede traer cola en sucesivos proyectos del UCM, como "Marvel's Spider-Man 2". Crucemos los dedos.
2. **¿Llegará a buen puerto la peli de «Uncharted»?** Tom Holland está gafado. Aparte de la movida Spider-Man, su protagonismo en la cinta basada en el célebre videojuego se tambalea por culpa de que el director Dan Trachtenberg ("Cloverfield 10") se ha "rajado". ¿Se estrenará a finales de 2020?
3. **¿Qué podemos esperar de «No More Heroes 3»?** Bastante, sobre todo porque el gurú Suda 51 parece entusiasmado con su proyecto, e incluso lo ha comparado con "Rocky III" ni más ni menos (la de Balboa peleando con Hulk Hogan y Mr. T, recordemos). Ya tenemos los dientes kilométricos.
4. **¿Tienen futuro las consolas portátiles?** Queremos pensar que sí, sobre todo con el inminente lanzamiento de Nintendo Switch Lite, que recogerá el testigo de la inolvidable 3DS. Eso sí, parece que los tiempos gloriosos de las PSP, GameBoy Advance y compañía están lejos de reverdecer.

Vuestros juegos favoritos



Blood & Truth
Ha sido la sensación de este verano por habernos introducido en una fantástica acción inmersiva en 3D. Con fundamento, el primer triple "A" de PSVR.



Dragon Quest Builders 2
Una aventura de rol rebosante de esencia exploradora. Nos lo hemos pasado bomba recolectando y construyendo alegremente, al mismo tiempo que combatíamos a las fuerzas del mal.



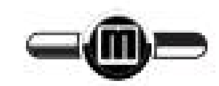
MotoGP 19
Cuando se trata de competir a golpe de gas sobre dos ruedas, el juego de Milestone no tiene rival en la pista. Realismo mágico en el asfalto, IA sorprendente basada en redes neuronales y una experiencia multijugador excelente, sus grandes bazas.



Marvel Ultimate Alliance 3
La reunión de superhéroes en «Black Order» proporciona emociones fuertes y muchas horas de diversión en la híbrida Nintendo Switch.



CTR Nitro-Fueled
Al carismático marsupial le sienta de maravilla la remasterización de su clásico "velocípedo". Fenomenales gráficos, nuevos circuitos y personajes, más contenido y mayor diversión.



Retrato robot
DEACON ST. JOHN



► **EDAD:** Treinta y bastantes, llevados regularmente por los avatares de su vida. Y es que los vagabundos moteros no suelen tener cremas antiedad en su mochila.

► **APARIENCIA:** Una mezcla sui generis entre forajido de leyenda de western, renegado ex Ángel del Infierno y exterminador postapocalíptico. Su look no engaña: tatuajes, cuero, barba de estibador, pañuelo que pide a gritos un agüita…

► **CURRÍCULO:** De un tipo tan lacónico y misterioso como Deacon no se espera una autobiografía detallada. Sin embargo, la historia de «Days Gone» nos deja detalles de su atormentada existencia y su sentimiento de culpabilidad por el fatal destino de su mujer. Así que al hombre no le queda otra que expiar sus demonios interiores liquidando demonios mutantes.

► **ARMAS:** Va bien surtido en este sentido: armas de fuego, cuchillos, ballestas, cócteles molotov… Y, sobre todo, cualquier objeto contundente a su alcance listo para tunear y aniquilar las hordas de engendros que le asaltan a cada paso. Por supuesto, su moto omnipresente también es su mejor aliado en combate.

► **FUTURO:** Visto el éxito obtenido por «Days Gone» y la fiebre apocalíptica que nos invade, está claro que volveremos a encontrarnos a Deacon próximamente, bien como cazarrecompensas, bien como liquidador justiciero. Siempre habrá sitio para tipos como él en la PS4.



Te lo dice Galibo…

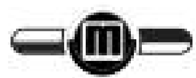
El Señor de los Anillos según los chinos

Lo han anunciado con bombo y platillo: Amazon Game Studios colaborará en el desarrollo de un nuevo juego de El Señor de los Anillos con Athlon Games, responsable de títulos como «Warframe» o «Gears of Wars 2». Parece una gran noticia, pero parémonos a pensar un momento. Amazon adquirió los derechos de la magna obra de fantasía por excelencia para hacer una serie de televisión de próximo estreno. Esto de que se haya metido en el desarrollo de un videojuego bien podría ser un mero intento de sacar la máxima tajada posible a la inversión. El hecho de que el juego vaya a ser un multijugador masivo gratuito tampoco despierta mucha confianza, especialmente si tenemos en cuenta que Athlon games es propiedad de la china Leyou Technologies. Y ya sabemos cómo son los chinos cuando se trata de apretarle las tuercas a los jugadores en este género de juegos.

Reconozco que debería mostrarme optimista, pero en este caso no puedo evitar ser cauto. Que tengan claro que, cuando salga, los fans vamos a examinar el juego con lupa. ¡Y ay de ellos como no respeten el espíritu de la obra de Tolkien para ganar dinero rápido con nuestra buena fe!

ATHLON GAMES





GATILLOS FÁCILES GALÁCTICOS

El shooter futurista es uno de los clásicos del sector, hacedor de perlas inolvidables de ciencia-ficción y adreanalina a tope. Repasamos algunos de los títulos recientes y venideros del género.



Apunta, dispara y esquiva al androide. Si no hay un género más sofisticado, adictivo y molón que el shooter futurista, que venga Asimov y lo vea. Un compendio de todo lo que puede aportar el videojuego a la imaginación, la creatividad y los reflejos, por lo que no es de extrañar que el caudal de novedades para este subgénero sea inagotable. Empezando por el juego del momento, «Borderlands 3», fantástica y extravagante aventura galáctica donde nos toparemos con todo tipo de escenarios y personajes a los que darles cera de las formas más curiosas. Un titulazo de Gearbox que demuestra que el surrealismo y la "ida de olla" le vienen como anillo al dedo a nuestro género. Véase otro ejemplo reciente y crujiente: «Astral Chain» para Nintendo Switch, una llamativa propuesta de los creadores de «Bayonetta» donde tendremos que liquidar a terribles abominaciones como parte de una unidad de élite policial que ríete de Robocop. Una acción sin tregua y un diseño excepcional le dan caché a un título que, además, también coquetea con el RPG más elaborado.

«Borderlands 3», «Gears 5» o «Astral Chain» son algunos de los juegos apoteósicos que demuestran la vigencia de los pistolones láser imposibles y los enemigos monstruosos y mutantes. Leña al alien, que no es de goma

Semillero para las franquicias

Porque está claro que estos dominios no conocen limitaciones temáticas ni conceptuales: la suya es una bendita mutación que suele dar como resultados franquicias tan míticas como «Gears of War», que también está de estreno con «Gears 5", una poderosísima entrega centrada en la épica batalla por Sera en la que tendremos que convertir en papilla a los míticos locusts, otras criaturas de postín surgidas al hilo de esta corriente. Kate Díaz, JD y el legendario Marcus Fenix se vestirán de nuevo de héroes para la refriega. Claro que, si hablamos de juegos con etiqueta negra, qué decir de «Doom Eternal», último eslabón del abuelo del subgénero, que se lanzará a finales de año y donde tendremos que volver a la Tierra para hacer frente a demonios y criaturas recién salidas de la mente de Lovecraft. Y ojo porque la fiebre futurista con gatillo fácil seguirá próximamente merced a lanzamientos como «Journey to the Savage Planet», el remake de «Destroy all Humans!», «Deathloop», el esperadísimo «Cyberpunk 2077» (que también contendrá tajada shooter) y el no menos anhelado «Metroid Prime 4» para Switch, que sigue cocinándose a fuego lento pero seguro. Todo lo contrario al ADN de este shooter sci-fi: fuego relampagueante y altamente volátil.


PS4 Pro
BORDERLANDS 3
QUE EMPIECE EL CAOS
13 DE SEPTIEMBRE
18
www.pegi.info
gearbox software
2K
© 2019 IPerion, LLC. Published and distributed by 2K. Gearbox and Borderlands, and the Gearbox Software and Borderlands logos, are registered trademarks, all used courtesy of Gearbox Software, LLC. 2K and the 2K logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved.
Borderlands 3 ©2019 Sony Interactive Entertainment Europe. Published by Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by (Gearbox Software). All rights reserved.
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also "PS4" is a trademark of the same company.